スクウェア・エニックス公式
FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
はじめてのぼうけんき
合体魔法のすべての組みあわせを収録!!
フィルムコミック冒険記で
マルチ
シングル
モード
合体攻略!!
Vジャンプブックス[ゲームシリーズ] ゲームキューブ版

はやく瘴気を晴らして
ほしいモォォー！

Vジャンプブックス[ゲームシリーズ] ゲームキューブ版

コンビネーションクロニクル

～合体魔法リスト～シングルモード編

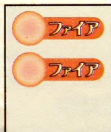
シングルモードで合体魔法を出すために必要な、コマンドリストの順番を掲載！
魔石をいくつか手に入れたら、使いたい魔法のリストにあわせてセットしよう!!

コマンドの見かた

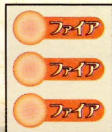
コマンドに入れる魔石
合体魔法を使うのに必要な魔石だ。魔石ごとに色わけしてあるぞ。武器と組みあわせる技もあるんだ。

コマンドリストの順番
合体させるための順番どおりに並べてあるぞ。違う順番だと合体できないこともあるので、順番は確認しよう。

ファイラ

ファイア → ファイア

ファイアが強力になった魔法で、ダメージがアップ！

ファイガ

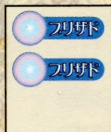
ファイア → ファイア → ファイア

ファイラより広い範囲に効果がある魔法だ。

ファイア剣

ファイア → 武器

「武器」の欄に持っている武器をセットすればOK。

ブリザラ

ブリザド → ブリザド

ブリザドの倍以上もダメージを与える強力な魔法だ。

ブリザガ

ブリザド → ブリザド → ブリザド

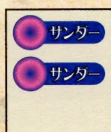
ブリザラより効果の範囲が広くなった強力な魔法だ。

ブリザド剣

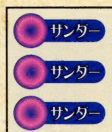
ブリザド → 武器

ブリザドの効果を加えた必殺技で敵に攻撃するんだ。

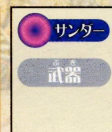
サンダラ

サンダー → サンダー

強化したサンダーの魔法。ダメージは2倍以上だ！

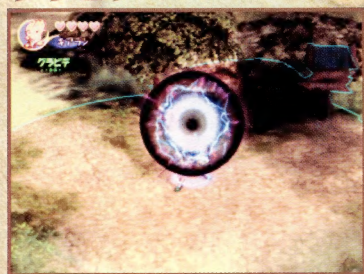
サンダガ

サンダー → サンダー → サンダー

範囲の広いサンダーの魔法。敵をしびれさせるぞ。

サンダー剣

サンダー → 武器

必殺技にサンダーの属性を加えて敵に物理攻撃をする。

グラビデ

- ファイア → ブリザド
- ファイア → サンダー
- ブリザド → ファイア
- ブリザド → サンダー
- サンダー → ファイア
- サンダー → ブリザド

敵にかかる重力を上げて、押しつぶしてダメージを与える。空中の敵に対して特に有効だ！

ホーリー

- ファイア → レイズ
- ブリザド → レイズ
- サンダー → レイズ

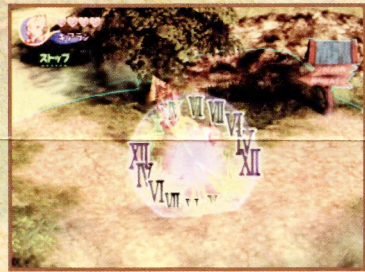
聖なる属性の攻撃魔法。ファイアなどと違って、どんな属性の敵にも効果があるのが特徴。

スロウ

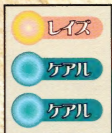
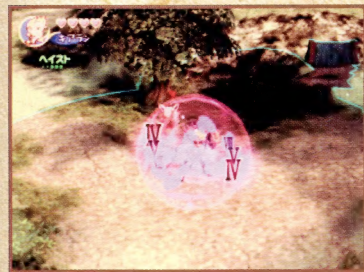
- レイズ → ファイア
- レイズ → ブリザド
- レイズ → サンダー

敵の行動速度を1/2にする魔法。魔法や攻撃のスピードが遅くなるので戦いやすくなるぞ。

ストップ

- レイズ → ファイア → ブリザド
- レイズ → ファイア → サンダー
- レイズ → ブリザド → ファイア
- レイズ → ブリザド → サンダー
- レイズ → サンダー → ファイア
- レイズ → サンダー → ブリザド

敵の行動を一定時間止めてしまう魔法。ただし止めていられるのは数秒なので油断は禁物。

ヘイスト

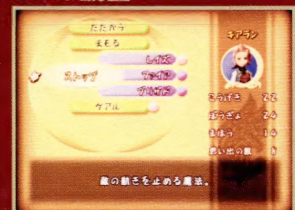
レイズ → ケアル → ケアル

移動速度は1.2倍、魔法を唱える時間が1/2になる。

合体魔法が使いやすいコマンドリストの並べかた

合体魔法用の魔石はリストの中央にセットしよう。ケアルなど回復コマンドはリストの最後が使いやすい。

5つの場合

←5つの場合は2つの魔石をあわせた合体魔法をセット。

6つの場合

←6つなら複数の合体魔法が使えるような並びにしよう。

コンビネーションクロニクル

~合体魔法リスト~マルチモード編

マルチモードでの合体魔法の出しかたを完全公開。出しかたが複数ある場合は、威力の強い順に紹介してある。参加人数が高いほうが威力や効果が高いぞ!

リストの見かた

記号の説明 記号は大きくわけると2種類。「+」は同時に魔法を使う記号で、「→」は少し間をあけて魔法を使うことを意味している。「→」は長さによってあける間隔が違うぞ。くわしくはP94で紹介しているぞ。

ファイア
使う魔石 合体魔法を使うのに必要な魔石だ。魔石ごとに色わけしてあるぞ。

- + …同時に魔法を使う記号だ。多少のズレがあっても合体魔法は発動するぞ。
- → …約0.8秒あけて、ボタンを押すことを示しているぞ。
- → …1番長いオレンジ色の矢印の半分の約0.4秒あけることを表している。
- → …上の半分の約0.2秒あけることだ。ほぼ連続で発動させることを表している。

ファイラ
ファイアが強化された魔法。魔法のタイミングは全員が同時に発動すればいいぞ。

パターン	魔石
パターン1	ファイア + ファイア + ファイア + ファイア
パターン2	ファイア + ファイア + ファイア
パターン3	ファイア + ファイア

ファイガ
広範囲に効果のあるファイア。少しずつ遅らせて発動しよう。

パターン	魔石
パターン1	ファイア → ファイア → ファイア → ファイア
パターン2	ファイア → ファイア → ファイア
パターン3	ファイア → ファイア

ファイア剣
ファイアの属性を追加した必殺技。ファイアの魔法を見てから必殺技を出そう。

パターン	魔石
パターン1	ファイア + ファイア + ファイア → 必殺技
パターン2	ファイア + ファイア → 必殺技
パターン3	ファイア → 必殺技

ブリザラ
ブリザドの強化魔法。ファイラと同じく、全員がほぼ同時に魔法を発動すればいい。

パターン	魔石
パターン1	ブリザド + ブリザド + ブリザド + ブリザド
パターン2	ブリザド + ブリザド + ブリザド
パターン3	ブリザド + ブリザド

ブリザガ
ブリザドが広範囲に効果を発揮する魔法。約0.8秒ずつくらい遅らせて発動するんだ。

パターン	魔石
パターン1	ブリザド → ブリザド → ブリザド → ブリザド
パターン2	ブリザド → ブリザド → ブリザド
パターン3	ブリザド → ブリザド

ブリザド剣
必殺技にブリザドの効果を追加した攻撃。必殺技はブリザドから少し遅らせよう。

パターン	魔石
パターン1	ブリザド + ブリザド + ブリザド → 必殺技
パターン2	ブリザド + ブリザド → 必殺技
パターン3	ブリザド → 必殺技

サンダラ
サンダーの威力をアップした魔法。2人以上で、同時にサンダーを発動させよう。

パターン	魔石
パターン1	サンダー + サンダー + サンダー + サンダー
パターン2	サンダー + サンダー + サンダー
パターン3	サンダー + サンダー

サンダガ
広範囲にサンダーを発生させる。1人目と2人目の間は意識してあけるといいぞ。

パターン	魔石
パターン1	サンダー → サンダー → サンダー → サンダー
パターン2	サンダー → サンダー → サンダー
パターン3	サンダー → サンダー

サンダー剣
サンダーの効果を必殺技に加えた攻撃。サンダーは同時で、必殺技だけ少し遅らせる。

パターン	魔石
パターン1	サンダー + サンダー + サンダー → 必殺技
パターン2	サンダー + サンダー → 必殺技
パターン3	サンダー → 必殺技

ホーリー
聖属性の魔法で、どんな属性のモンスターにも効果がある。魔法を同時に発動しよう。

パターン	魔石
パターン1	レイズ + ファイア
パターン2	レイズ + ブリザド
パターン3	レイズ + サンダー

ホーリラ
ホーリーをさらに強化した魔法。最初の2人は同時で、3人目から少しずつ遅らせる。

パターン	魔石
パターン1	レイズ + ファイア → レイズ → レイズ
パターン2	レイズ + ブリザド → レイズ → レイズ
パターン3	レイズ + サンダー → レイズ → レイズ
パターン4	レイズ + ファイア → レイズ
パターン5	レイズ + ブリザド → レイズ
パターン6	レイズ + サンダー → レイズ

グラビデ
モンスターを高い重力で押しつぶす。2つの魔法を同時に発動させるだけでOKだ。

パターン	魔石
パターン1	ファイア + ブリザド
パターン2	ファイア + サンダー
パターン3	ブリザド + ファイア
パターン4	ブリザド + サンダー
パターン5	サンダー + ファイア
パターン6	サンダー + ブリザド

グラビラ
グラビデの威力を上げた魔法。魔石の組みあわせが複雑なので、しっかりチェック!

パターン	魔石
パターン1	ファイア + ブリザド → サンダー → サンダー
パターン2	ファイア + サンダー → ブリザド → ブリザド
パターン3	ブリザド + サンダー → ファイア → ファイア
パターン4	ブリザド + ファイア → サンダー → サンダー
パターン5	サンダー + ファイア → ブリザド → ブリザド
パターン6	サンダー + ブリザド → ファイア → ファイア
パターン7	ファイア + ブリザド → サンダー
パターン8	ファイア + サンダー → ブリザド
パターン9	ブリザド + サンダー → ファイア
パターン10	ブリザド + ファイア → サンダー
パターン11	サンダー + ファイア → ブリザド
パターン12	サンダー + ブリザド → ファイア

グラビガ
グラビデを広範囲に発生させる。3人が同時に魔法を発動させればよく、簡単だぞ。

パターン	魔石
パターン1	ファイア + ブリザド + サンダー
パターン2	ブリザド + サンダー + ファイア
パターン3	サンダー + ファイア + ブリザド

ヘイスト
仲間の魔法と移動の速度を上げる。2人目と3人目のケアルは同時に発動させよう。

パターン	魔石
パターン1	レイズ → ケアル + ケアル

ヘイスガ
ヘイストを仲間全員にかける。ヘイストと同じく、2人目から4人目は同時に発動だ。

パターン	魔石
パターン1	レイズ → ケアル + ケアル + ケアル

スロウ
モンスター1体の行動速度を半分にする。2人目はちょっとだけ遅らせて発動。

パターン	魔石
パターン1	レイズ → ファイア
パターン2	レイズ → ブリザド
パターン3	レイズ → サンダー

スロウガ
広い範囲にいるモンスター全員にスロウをかける。2人目と3人目は同時に出そう。

パターン	魔石
パターン1	レイズ → ファイア + ブリザド
パターン2	レイズ → ファイア + サンダー
パターン3	レイズ → ブリザド + サンダー
パターン4	レイズ → ブリザド + ファイア
パターン5	レイズ → サンダー + ファイア
パターン6	レイズ → サンダー + ブリザド

ストップ
モンスター1体の行動を止めてしまう。2人目、3人目は少しずつ遅らせていこう。

パターン	魔石
パターン1	レイズ → ファイア → ブリザド
パターン2	レイズ → ファイア → サンダー
パターン3	レイズ → ブリザド → サンダー
パターン4	レイズ → ブリザド → ファイア
パターン5	レイズ → サンダー → ファイア
パターン6	レイズ → サンダー → ブリザド

ケアルガ
仲間全員にケアルの効果がある。何人で使っても効果が同じなので、2人で使おう。

パターン	魔石
パターン1	ケアル + ケアル + ケアル + ケアル
パターン2	ケアル + ケアル + ケアル
パターン3	ケアル + ケアル

クリアガ
クリアを仲間全員にかける。これも2人で使い、残り2人は攻撃にまわろう。

パターン	魔石
パターン1	クリア + クリア + クリア + クリア
パターン2	クリア + クリア + クリア
パターン3	クリア + クリア

アレイズ
戦闘不能になっている仲間全員を復活させる。レイズを少しずつずらして発動させる。

パターン	魔石
パターン1	レイズ → レイズ → レイズ
パターン2	レイズ → レイズ

Vジャンプブックス[ゲームシリーズ]
スクウェア・エニックス公式
FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
TM
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
はじめてのぼうけんき

命の水を求めて

旅立ち

この世界は瘴気におおわれている。
ぼくが生まれるずっとずっと前から。
瘴気にふれると、体はきずつき、
やがていのちも奪われてしまう。

たったひとつだけ、瘴気から身を守ってくれるもの。
それは、クリスタル。
ぼくの住むティパの村にもクリスタルがあって
やさしい光でぼくらを守ってくれている。

でも、クリスタルの力は永遠じゃない。
クリスタルが光を放つのは、たった一年。
年に一度、「ミルラのしずく」で清めなければ
その光はにぶってしまうんだ。

毎年、村の若い人たちは
「ミルラのしずく」を手に入れるため、村を旅立つ。
彼らは、クリスタル・キャラバンと呼ばれているんだ。
そして、今年からぼくもキャラバンに参加する。

家族と離れるのはちょっとつらいけど、でも大丈夫。
ぼくにはキャラバンの仲間がいるから。
きっと、「ミルラのしずく」を持って帰るんだ。

**それじゃみんな、
いってくるね!**

でかける直前、ぼくは思い出したんだ。
ローランさんが言っていたこと。
冒険に出る前に、人数によって
準備が変わるっていう話。

冒険に出る人数によって内容と準備が変わる！

FFCCでは、1人で冒険する「シングルモード」と友だち同士で遊ぶ「マルチモード」の2種類が楽しめるぞ。ゲームの内容や準備が少しちがうので プレイする前に確認しておこう！

マルチモードで始める場合

シングルモードで始める場合

シングルモード

モグといっしょにミルラのしずくを集めていく！

「シングルモード」は1人でミルラのしずくを集めていく。仲間がいないからモンスターとの戦闘は大変だけど、仲間のかわりにモグが冒険を手伝ってくれるぞ。

1人でダンジョンを進んでいく

←危険なダンジョンへ1人で突入。慎重に進んでいこう。

モグが冒険を手伝ってくれる！

➡ケージを持ってくれたり、魔法で攻撃したりとモグが活躍。

マシンのセッティング

コントローラ

プレイヤーの操作

「シングルモード」ではコントローラで操作する。GBAでは操作できない。

1 2

スロット1・2

メモリーカード

冒険の記録

ゲームの途中経過を保存するため、1か2のスロットにメモリーカードをさしておこう。

GBA

敵のレーダー画面

もしGBAがあるなら、ポート2の端子につなげるとレーダー画面が表示されるぞ。

レーダー画面とは？

⬆レーダーに表示される内容は、モグのペイントによって変わるぞ。くわしくはP67で紹介しているよ。

マルチモード

友だちと協力しながら強敵に立ち向かおう！

「マルチモード」では２人以上でいっしょにプレイするモード。敵への同時攻撃や、ピンチの仲間を回復したりと、友だち同士でワイワイ相談しながら冒険を楽しめるんだ。

最大４人でいっしょにプレイ！

←「マルチモード」では最大４人のプレイヤー全員が同時に画面内で行動する。自分を見失うな！

シングルモードとはココがちがう！

同時に攻撃して強力な技をたたきこむ！

↓タイミングを合わせると強力な攻撃が出せる！　いろんなバリエーションもあるぞ。

傷ついたらケアルを使って治してもらえる！

↑敵との戦いでダメージを受けてピンチ！　そんなときも仲間にすぐ治してもらえる！

アイテムを交換してチームバランスをとったりできる！

←アイテムがきれた仲間に分配も可能。

ゲームをつうじて友だちとコミュニケーションしよう!!

マシンのセッティング

スロット１

メモリーカード

冒険の記録

多人数でプレイする「マルチモード」でも、冒険の途中経過を保存できる。後で集まったときに、以前のプレイの続きから遊べるんだ。

1 2 3 4

スロット２

メモリーカード

キャラクターデータの移動

友だちが育てたデータで「マルチモード」を遊ぶこともできる。その場合は、使いたいデータの入ったメモリーカードをスロット２に入れる。

GBA　プレイヤー１の操作

GBA　プレイヤー２の操作

GBA　プレイヤー３の操作

GBA　プレイヤー４の操作

「マルチモード」で遊ぶときは全員がGBAで操作する。人数分のGBAとGBAケーブルを用意しよう。GBAの画面で見られるレーダー画面は、人数が増えるごとにモンスター、宝箱、モンスターのデータ、地形とわかる情報が増えていくぞ。

GBAにはデータのダウンロードがあるぞ

GAME BOY
Nintendo®

↑GBAとGCを接続すると、まずGBAにゲームデータのダウンロードが始まる。しばらく待とう。

テレビがめんをみてください

↑ダウンロードが終わると画面が変わるぞ。ダンジョンや街以外では、写真のような表示になるぞ。

はじめてキャラバンに参加。
ぼくはがらにもなくきんちょうしていた。
少しだけ止まって息をすいこみ、
そして村から出発したんだ。

旅立ちまでの流れは初めてと2回目でちがうんだ

どちらのモードで遊ぶかを決めたら、さっそくゲームを始めよう！　でも、初めて遊ぶときと、セーブデータがある場合では始めかたが少しちがうんだ。タイトル画面で「はじめから」か「つづきから」を選び、それぞれの進めかたをチェックしよう。

⬅「はじめから」を選び「マルチモード」を始めたら、キャラクター作成をGBAで行う。

セーブデータがなければ「はじめから」を選ぶ

始めかたを選ぶ

セーブデータがなければ「はじめから」を、セーブデータがあるなら「つづきから」を選ぼう。

⬅新しく始める場合は「はじめから」

セーブデータがあれば「つづきから」を選ぶ

モード選択

遊びたいモードを選ぶ。モードにあったコントローラやGBAの準備はOK?

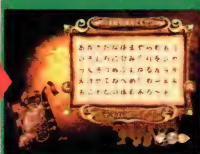
⬆1人で遊ぶなら「シングルモード」を選ぶ。

オープニング

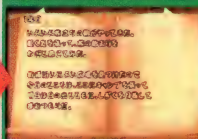
モードを選ぶとゲームのオープニングが始まる。壮大な冒険の始まりを見よう。

⬆スタートボタンで次のステップへ進める。

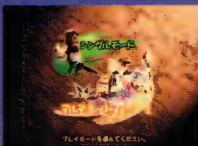
村の名前入力

自分の故郷となる村の名前を決めよう。カタカナやアルファベットも使えるぞ。

⬆入力せずに決定すると「ティパの村」に。

日記のスタート

いちばん最初の日記が表示される。これから起きることが書きとめられていく。

⬆最初の日記はどのプレイでも必ず同じだ。

モード選択

遊びたいモードを選ぶ。シングルモードのデータを使ってマルチモードも遊べる。

↑みんなで遊ぶ場合は「マルチモード」だ。

セーブデータ選択

ロードしたいセーブデータを選ぶ。データには村の名前がつけられているぞ。

↑顔のアイコンは最後に冒険したメンバー。

メニュー選択

ロード直後はワールドマップのメニュー画面になるので、「冒険にでる」を選ぼう。

↑自動的に「冒険にでる」に合っているはず。

キャラクター選択

冒険に出すキャラクターを決める。「マルチモード」ならプレイヤー全員が選択。

↑後でキャラクターを変えることもできる。

マルチもシングルも始めかたは同じだよ！

キャラクター作成

冒険に出すキャラクターを作る。１つのセーブデータに８人まで作成できる。

↑くわしい作成方法はP24から解説するぞ。

旅立ち

キャラクター作成が終わると、そのキャラクターの旅立ちの物語が始まるぞ。

↑旅立ちが終わるとワールドマップメニューへ。

キャラクター選択

２人以上キャラクターを作ったときはメニューで冒険に出すキャラクターを選ぶ。

↑１人だけ作ったならそのまま冒険へ進もう。

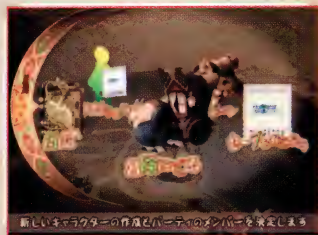
ワールドマップに出て冒険開始！

冒険に出るキャラクターを決めたら、画面はエリアマップになる。キャラバンは「はじめから」ならティパの村、「つづきから」ならセーブした場所にいるぞ。

↑旅立ちの準備はこれでOK。出発しよう！

キャラバンに新しいメンバーがふえた。馬車の中はなんとなく落ちつかない。ちゃんと協力していけるか少しだけ不安になる。

セーブデータに残るのは「キャラバン」の記録だ！

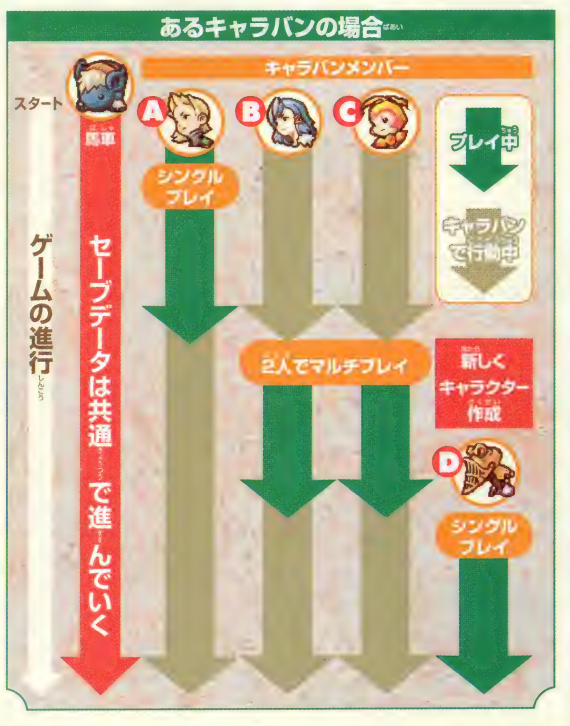
ＦＦＣＣでセーブデータに記録されていくのは「そのキャラバンのメンバーが冒険してきた内容」だ。「はじめから」で始めたときに、名づけた村から旅立ったキャラバンの記録であって、１人のキャラクターの記録じゃないことを最初に覚えておこう。

←「冒険にでる」で選べるキャラクターは、すべてキャラバンに乗っているメンバーたちだ。

キャラバンは最大8人がメンバーになれる！

ひとつのセーブデータに作れるキャラクターは８人まで。これは、そのままキャラバンのメンバーが８人まで増やせるということなんだ。冒険の途中で作ったキャラクターは、途中参加したと考えるといいぞ。

←８人で馬車は満員だ。

どのメンバーで冒険しても物語は進んでいく!!

冒険の記録はそのキャラバンの進み具合を記録するので、メンバーのうち誰が冒険したかは関係ない。どのメンバーが冒険しても、キャラバンの冒険としてゲームが進んでいくぞ。

自分の育てたキャラクターで友だちのキャラバンに参加しよう

FFCCでは友だち同士でのマルチモードが一番楽しい遊びかた。そのとき、友だちのセーブデータからメンバーを冒険に参加させることができるんだ。逆に友だちの家に遊びに行くときは、自分のセーブデータが入ったメモリーカードを持っていこう。

←メニューにある「ともだちをよぶ」コマンドで、簡単に友だちのデータを移動できるぞ。

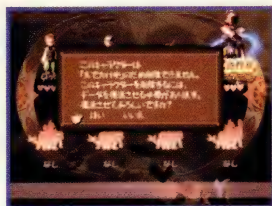
ゲストとしてキャラクターを移動する

友だちのデータは「ゲスト」という形でキャラクターを一人ずつ移動できる。ゲストは他のメンバー同様にプレイできるけど、いくつか制限があるので、ここで確認しておこう！

ゲストの制限

- **アイテムやギルは持ちこめない**
  ゲストで参加したデータから戻るときも持って帰れないぞ。
- **装備は参加した状態のまま**
  移動したときの装備でゲスト参加して、戻るときも同じ装備だ。
- **手紙、日記、物語は進まない**
  手紙は来ないし、戻ったときに日記が進んでたりはしない。
- **アーティファクトのみ持ち帰れる**
  ゲスト先で手に入れたアーティファクトは持ったまま戻れる。

まちがえてゲストを削除してしまったら!?

ゲストのデータを戻さないで削除してしまったら、元々いたデータのほうで復活させよう。「おでかけ中」になっているキャラクターを「削除」すると復活させることができるんだ。

←「削除」でおでかけを解除。

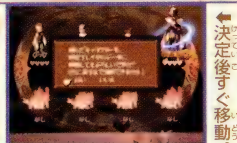
キャラクター移動の流れ

メモリーカードの準備

まず、遊びたいメモリーカードと移動させたいキャラクターがいるメモリーカードを、決められたスロットに入れよう。

スロット1	スロット2
ゲームを始めたデータ	呼びたいゲストのデータ

「ともだちをよぶ」でキャラクター選択

メニューの「ともだちをよぶ」コマンドから「キャラクターの移動」を選び、移動したいキャラクターを決定する。

←決定後すぐ移動。

「冒険にでる」でプレイスタート

移動が終わったら、メニューの「冒険にでる」コマンドでプレイヤーそれぞれがキャラクターを選び、冒険に出発しよう。

←ゲストが選べる。

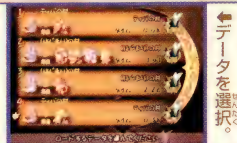
ゲストを戻すときの流れ

リセットしてゲストのメモリーカードでスタート

ゲストのいたメモリーカードで「つづきから」を選び、ゲストのいたデータをロードして始める。

スロット1	スロット2
B	A
ゲストのいたデータ	さきほど遊んだデータ

「ともだちをよぶ」でプレイしたデータを選択

メニューの「ともだちをよぶ」コマンドから「キャラクターの移動」を選んで、さきほど遊んだセーブデータを選ぼう。

←データを選択。

ゲストを選択すると元に戻る

ゲストを選ぶとキャラクターを戻すかどうかの選択肢が表示されるので、そのまま決定すればキャラクターを元に戻せるぞ。

←「はい」を選ぶ。

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

もくじ

●企画・構成／株式会社キャラメル・ママ
桑木康文　坂本聡
●デザイン／有限会社バナナグローブスタジオ
能勢陽子　岩佐陽子　柳本照雄　岡裕美　薄良美
谷林雅之　松原明仁　成見紀子
●CGマップ／アルトデザイン
●協力／株式会社スクウェア・エニックス

System Chronicles

1章 システムクロニクル

シングルとマルチの2つにわけて冒険システムを紹介しています。シングルでシステムの基礎を、マルチで友だちと楽しく遊ぶ方法を覚えましょう。

2つのクロニクル

ゲームのしくみを説明しているシステムクロニクル。ゲームの進めかたに合わせて、シングルモードとマルチモードの2つにまとめてある。まずは各モードの違いを押さえよう。

シングルクロニクル

プレイヤーが1人で冒険を進めるのがシングルモード。P22から始まるシングルクロニクルでは、シングルモードで遊ぶときの進めかたを解説。最初から順番に説明しているので、ゲームのしくみを覚えたい人も、まずここから読もう。

⬆これがシングルモードでのフィールドのようす。モーグリのモグがついてきてくれる。

⬅モグはクリスタルケージを持ってくれる。大切な旅の仲間なのだ。

⬅シングルモードのコマンド画面。GBAでレーダーを見ることも可能。

マルチクロニクル

GCにGBAをつないで、友だちといっしょに冒険できるのがマルチモードだ。P68から始まるマルチクロニクルでは、マルチモードで友だちと遊ぶ方法を解説。友だちと協力したり、競いあったり…。楽しい遊びかたをチェックしよう!

⬆マルチモードでのフィールドはこんな感じ。友だちとのチームワークがポイントになる。

⬅マルチモードではGBAの画面で自分のコマンドを見ることができる。

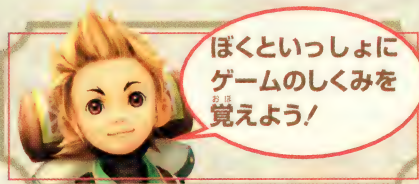
⬅プレイヤー同士の協力で発動するマジックパイルはマルチでのみ可能。

システムクロニクル

ページの見かた

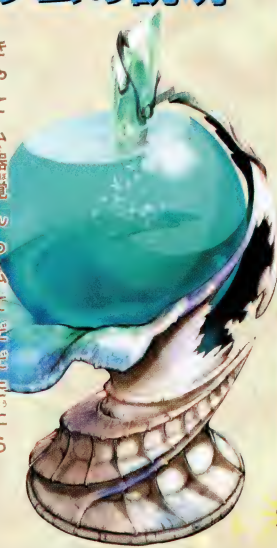
次のページから始まるシステムクロニクルのページは、フィルムコミックとシステム説明の2つで構成されている。それぞれのページをどうやって読めばいいのか、見かたを確認しておこう。

① フィルムコミック

まず最初に読むところ。右のページで説明している内容を、コミック形式で面白く紹介しているぞ。コミックの主人公・キアランの活躍や失敗を参考にして、ゲームを上手に進めるコツをつかもう。

② タイトル

そのページで説明する内容のタイトル。知りたいことをこの本で探すときにはここをチェックしよう!

③ システムの説明

ゲームを進めるときに重要なポイントや攻略方法を説明している部分。アイテムの使いかたや、武器の合成方法など、覚えることはたくさんあるぞ。ここをしっかりと読んでゲームのしくみを理解しておけば、攻略に役だつだけでなく、友だちを呼んでマルチモードで遊ぶときも上手に説明してあげられるはずだ。

Single Chronicles
～シングルクロニクル～

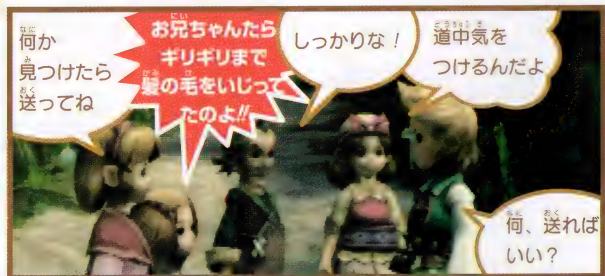
シングルクロニクルでは、シングルモードでの遊びかたを冒険の流れにそって紹介しています。旅立ちの朝から、ミルラのしずくをいくつか集めて村に帰ってくるまでの物語といっしょに冒険の基本システムがわかる冒険日記です。

Final Fantasy Crystal Chronicles

1日目 冒険に出発だ!!

今日からキャラバンに旅立つ。どんな冒険が待っているか、期待と不安がいっしょになった気持ちでいた。

キャラクターを作る

冒険に出るには、自分の分身となるキャラクターを作る必要がある。そこで、最初はキャラクターを作る流れと、作るときに気をつけたいポイントについて説明するぞ。

キャラメイクのしかた

キミの分身を生み出そう!!

冒険に出るキャラクターはゲームで決まっているわけではなく、1から自分で作ることができるんだ。名前だけでなく、種族や見た目、親の職業まで決められるぞ。キャラクターを作るステップは全部で9段階あり、Bボタンを押せばいつでも戻れる。最初は気楽に項目を決めていっても大丈夫。複数のキャラクターを作りたいときは、このステップを人数分だけくり返そう。

1. ワールドマップのメニュー画面を出して「冒険にでる」を選ぶ
2. 「なし」を選ぶ
3. 名前を決める
4. 性別を選ぶ
5. 種族を選ぶ
6. 姿を選ぶ
7. 親の職業を選ぶ
8. 最後の確認をする
9. 旅立ちイベントのあと冒険に出発!!

■キャラクターはプレイ中いつでも作ることができる!

キャラバンでワールドマップを移動中ならいつでも新しいキャラクターが作れる。Bボタンでメニューを開いて「冒険にでる」を選べばいいんだ。その後は作ったキャラクターで冒険の続きに挑むぞ。

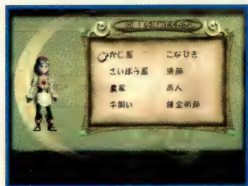
⬆「はじめから」の場合は、まず最初に1人目のキャラクターを作ってから冒険が始まる。

■ひとつのセーブスロットに最大8人作れるぞ

作れるキャラクターはセーブデータひとつにつき8人まで。それ以上作る場合は「はじめから」で別のセーブデータを作り、そちらに作成しよう。メモリーカードが何枚もあれば何人でも作れるぞ。

⬆もう遊ばないキャラクターがいるなら、削除して空いた枠に新しくキャラクターを作れる。

■見た目だけでなく能力やゲーム内容も変化!

キャラクターを作るときに選ぶ項目は、見た目の変化だけでなく、キャラクターの能力に影響がある項目もあるんだ。しかも親の職業は、選んだものによって最初の村にできる店が変わってくるぞ。

⬆姿についてはゲーム内容に変化はないので、気軽に好きなイメージのものを選べばOKだ。

次のページでキャラメイクのポイントをチェック!

種族

見た目も能力もちがう4つの種族がいるぞ

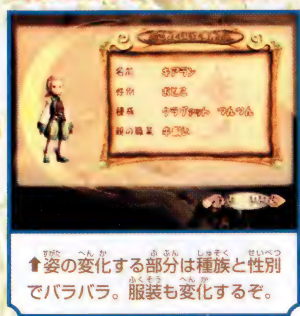
種族はキャラクター作成の一番大事なポイントだ。4種類ある種族はそれぞれ基本の能力がちがうので、どんなプレイをしたいかによって慎重に選ぼう。

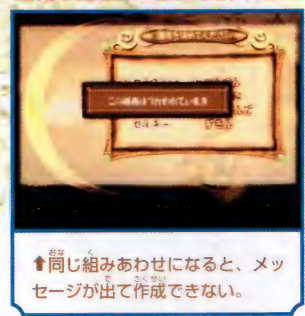
Pページ28からくわしく紹介するぞ！

性別・姿

いろいろ組みあわせて自分だけの外見を作ろう

性別と姿は、どれを選んでも能力やゲーム内容に変化はない。自分の好みで決めよう。ただし同じセーブデータの中ですでにある組みあわせは選べないぞ。

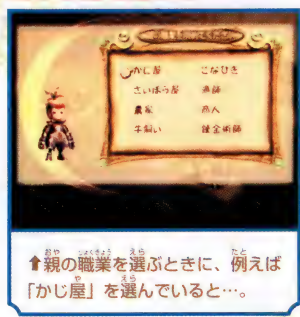
■種族・性別・姿で32通り！

⬆姿の変化する部分は種族と性別でバラバラ。服装も変化するぞ。

■同じ組みあわせは2人作れない！

⬆同じ組みあわせになると、メッセージが出て作成できない。

親の職業

選んだ職業の店がティパの村にできる！

親の職業は、選んだ職業に対応する店がティパの村にできる。また、父親に話しかけたときにもらえることがあるアイテムは職業に対応したものなんだ。

■かじ屋を選ぶと…

⬆親の職業を選ぶときに、例えば「かじ屋」を選んでいると…。

■武器・防具を作ってもらえる！

⬆かじ屋の父親に武器や防具を作ってもらうことができるんだ。

職業	父親のできること	もらえるアイテムの例
かじ屋	武器・防具作成	武器や防具
さいほう屋	アクセサリ作成	アクセサリ
農家	とくになし	小麦
牛飼い	とくになし	ニク
こなひき	小麦粉作成	小麦粉
漁師	とくになし	魚
商人	アイテム販売	いろんなアイテム
錬金術師	レシピの研究	レシピ

■シングルモードでもまず8人作成しよう

新しくセーブデータを作ったら、最初にキャラクターを8人作成しよう。親の職業はそれぞれ別になるため、ティパの村にすべての店がそろうので便利なんだ。

⬆キャラを作らないと家は無人。

システムクロニクル

種族紹介ページの見かた

次のページからは、キャラクターを作るときに選べる4つの種族を紹介しているぞ。各種族は、それぞれ異なった特徴を持っている。しっかりとチェックして、自分の好みに合った種族を選ぼう！

① 種族の名まえ

種族の名まえ。クラヴァット、リルティ、ユーク、セルキーの4つ。

② 初期ステータス

その種族でキャラクターを作ったときの、最初のステータス。

まほうを唱えるはやさ	
✶	………3秒くらい
✶✶	……2秒くらい
✶✶✶	…1秒くらい

③ 初期装備

その種族でキャラクターを作ったとき、最初に装備している武装品。

④ 連続技のアクション

Aボタンをタイミングよく連打すると発動する連続技のポーズ。

⑤ 「まもる」のアクション

コマンドで「まもる」を使ったときのキャラクターの動き。

⑥ 必殺技

Aボタンを押しっぱなしにしてためたエネルギーを一気に放出する必殺技。アクションは装備する武器によって変化するが、ここでは初期装備の武器で発動する必殺技の名まえとアクションを掲載。

⑦ 姿

キャラクターを作るときに選べる外見は、各種族とも性別ごとに4種類ずつ、計8種類がある。自分のキャラクターがどんな外見になるのか、ここを見てあらかじめ確かめておこう。

クラヴァット

争いごとを好まぬ『温』の民

他人と争うよりも、調和を求めるおだやかな性格の種族。おもに畑仕事で生計を立てる、「牧歌的」という言葉が似合う人たちだ。

すべての能力が平均的なバランス型

「ぼうぎょ」が高く「まほう」が低いが、ほぼ平均的なステータスだ。武器による攻撃も、魔法での遠隔攻撃もこなせる種族だぞ。苦手なことがなく、いろいろな役割ができる万能キャラクターだ。

初期ステータス

こうげき	21
ぼうぎょ	24
まほう	13
まほうを唱えるはやさ	✶✶

初期装備

- みがるなけん
- たびびとのふく
- おてせいのたて

連続技

片手剣を使うので、リーチがそこそこあり、攻撃も速いので使いやすい。ただしスキが大きめなので、調子に乗って振り回していると反撃を受けてしまうことも。

まもる

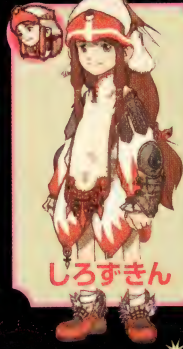
盾をかまえて鉄壁の防御！

「まもる」を選んでいるあいだ、左手に装備した盾をかまえる。ほとんどの打撃をガードできるが、魔法などは防げない。

初期装備 みがるなけんの必殺技

『パワーソード』

遠くの敵に強力な一撃！

飛びこんで敵１体を斬りつける。攻撃範囲が狭いので、よくねらって撃つこと。

リルティ

さっぱりで豪快な『武』の民

小さい体ながらも、身長よりも長い槍を使いこなす戦闘民族。他種族よりも早く製鉄技術を開発し、鉄製の武具を自分たちで作った。

武器での攻撃はお手のもの！

身の丈を越える槍を振り回し、敵をバッタバッタとなぎ倒すパーティの切りこみ隊長。「ぼうぎょ」も高いのでなるべくケージを持たず、先頭に立って戦おう。ただし、ケアルでのサポートは必須だ。

初期ステータス

こうげき	23
ぼうぎょ	23
まほう	10
まほうを唱えるはやさ	＊

初期装備

- アイアンランス
- たびだちのふく
- はじめてのこて

連続技

槍で突かず、なぎ払ったり振り回すため、意外と攻撃範囲が広い。混戦になると、2体のモンスターを同時に攻撃できることも。ボタンを押すタイミングを覚えよう。

右から振り下ろし

刃を返してジャンプ

ふみこんでトドメ！

まもる

槍を横に構えて防ぐ！

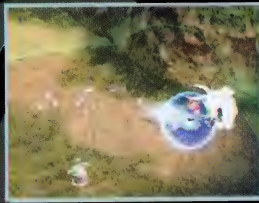
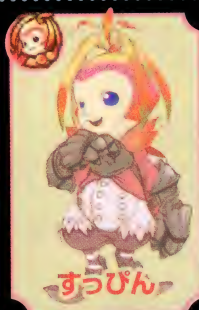
リルティの防御は槍を横に構える。基本的な攻撃は防げるものの、強めの攻撃には負けてしまう。できるだけ回避しよう。

初期装備 アイアンランスの必殺技

『せんぷう斬り』

槍を回転させて突進！

敵を壁際などに追いつめて使うと、2回ヒットすることもある強力な技だ。

おんな

すっぴん

あおきし

ぶらんど

あかますく

ユーク

博識で魔法が得意な『智』の民

豊富な知識を持ち、強力な魔法を使いこなす。体型が他の種族と少し違うのは、魔法を使うための仮の姿だから、といわれている。

強力な魔法でみんなをサポート

「ぼうぎょ」が低いため、他の種族がハート半個分のダメージを受ける攻撃で、ハートが1個減ってしまうことも。前線に出るのは極力ひかえ、1歩下がった位置からの魔法による攻撃が基本となる。

初期ステータス

こうげき	20
ぼうぎょ	20
まほう	15
まほうを唱えるはやさ	＊＊＊

初期装備

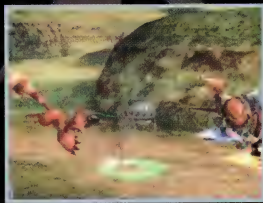
- オークハンマー
- たびだちのふく
- ノーマルメット

連続技

敵から受けるダメージは大きいが、直接攻撃で与えるダメージはゲーム序盤なら他種族とほとんど変わらない。チャンスがあったら連続技をねらっていけるぞ。

まもる

姿を消して攻撃を完全回避!

ユークの場合、姿を消して敵の攻撃をやりすごす。敵に囲まれたらすぐに消えて、味方が助けてくれるのを待つといい。

初期装備 オークハンマーの必殺技

『パワーボム』

力をこめて敵を粉砕!

ジャンプして地面を打ちつけ、衝撃波で周りの敵にダメージを与える技だ。

セルキー

自分を第一に考える『我』の民

自らを犠牲にする行為をおろかとする種族のため、他種族に敬遠されることもある。力任せではなく、すばやくしなやかな攻撃が得意。

おとこ

すばやい動きで敵をかく乱!

攻撃、魔法ともに平均的なステータスで、何でもこなせるタイプ。ただし、防御力が低いので前線にはあまり出ず、敵の誘導や魔法でのサポートなど、パーティの状況を把握して臨機応変に戦っていくといいぞ。

初期ステータス

こうげき	22
ぼうぎょ	21
まほう	12
まほうを唱えるはやさ	★★

初期装備

- オーラシュート
- たびだちのふく
- おふるのベルト

連続技

3発とも振り下ろす攻撃なので、敵2体への同時ダメージはあまり見込めない。防御が低いので正面からの攻撃は避け、味方の後ろから飛び道具や魔法で攻撃しよう。

まもる

バック転で攻撃を回避!

ガードではなく、後ろに跳び退いて攻撃を避ける。跳んでいるあいだは無敵だが、着地にスキがあるので多用すると危険だ。

初期装備 オーラシュートの必殺技

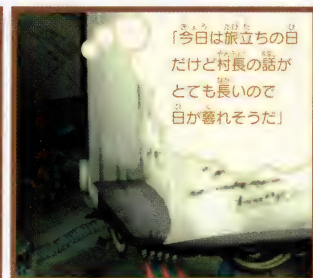
『オーラシュート』

オーラで遠くの敵を撃て!

オーラを飛ばす攻撃。リングの場所までしか飛ばないので、奥をねらうこと。

冒険の準備はしっかりやらなきゃ!

冒険の旅に出かけるために、まずは準備が必要だ! 冒険に出る前にメニューやワールドマップの見かたを覚えよう。

ティパの村のキャラバンは
みんなこうして旅に出ます(ウソ)

冒険の準備

冒険を始めるために必要なキャラクターの作成やデータのセーブのしかたと、クリスタル・キャラバンの冒険の舞台となるワールドマップの見かたをくわしく解説するぞ。

ワールドマップメニュー

冒険の準備をしよう

ゲームを開始するために必要な設定や、ゲームを一度終わらせデータをセーブするといった進行の要となるのがワールドマップメニューだ。画面や音声の設定や今までの冒険の記録別のメモリーカードからキャラクターを呼び出すといった機能を使うことが出来るぞ。

1 冒険にでる

キャラクターの選択またはキャラクターの新規作成をしてから冒険の旅に出ることができるぞ。

2 日記

冒険を始めてから今までにあった出来事が日記に自動で記録され、内容を見ることができる。

3 ともだちをよぶ

他のメモリーカードから、友だちのキャラクターを読みこんでいっしょに冒険するときに選ぶ。

4 セーブをおこなう

今までの冒険をメモリーカードに記録する。データは4つまで残せるぞ。

5 オプション

ゲームのプレイ画面と音声のさまざまな設定を行うことができるぞ。

ワールドマップの見かた

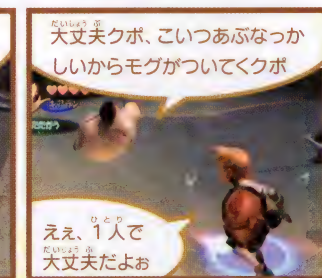
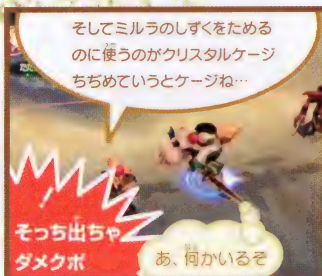
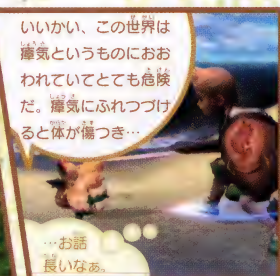
これが冒険の世界だ！

現在キャラバンがいる地域の地図がワールドマップだ。マップにはクリスタルケージの属性や冒険開始からの年数などさまざまな情報と、キャラバンの目的地である村やダンジョンなどが表示されているぞ。キャラバンの馬車をマップ上で移動させ冒険を進めていこう。

	項目	説明
1	経過年数	冒険を開始した日からの年数。目的を達成すると1年が経過。
2	エリア名	現在キャラバンがいる地域の名前が表示される。
3	瘴気ストリーム	次の地域への通路だ。ケージの属性をあわせると進めるぞ。
4	村・街・ダンジョンなど	キャラバンが訪れることが出来る街や村、ダンジョンだ。
5	分岐路	分岐路では他のキャラバンや盗賊などに出会うことがある。
6	街道	目的地と目的地を結ぶキャラバンがとおるための街道だ。
7	キャラバンの現在地	現在キャラバンがいる場所の地名が表示されるぞ。
8	キャラバン	プレイヤーのキャラバンだ。十字ボタンで移動できる。
9	クリスタルケージ	ミルラのしずくの量とケージの属性が色で表示される。

3日目

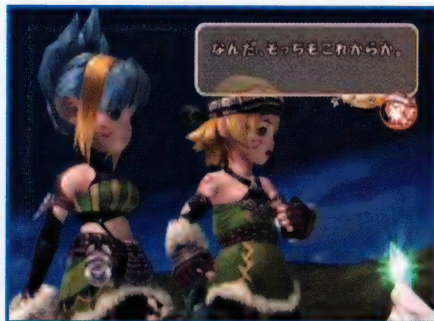
ケージを誰か持ってくれないかな?

瘴気に満ちた世界を旅するためにはケージを持たなければならない。シングルモードはモグがケージを持ってくれる?

冒険の始まり

ＦＦＣＣはミルラのしずくを集めるためのキャラバンの一員になって旅を進めていくゲームだ。旅の目的と、冒険や旅の途中に起こるさまざまな出来事を解説するぞ。

街道の移動

街道ではいろんなことがあるぞ

ワールドマップ上のキャラバンの馬車を移動することで冒険は進んでいく。移動中の街道では他の街のキャラバンや修行に出ている冒険者、キャラバンをねらってくる盗賊などとの出会いがある。出会いは突然発生し、あった出来事は日記に書きこまれていくぞ。

←街道で出会った他の街のキャラバンだ。街道ではいろんな人たちと出会いがあるぞ。

冒険の目的

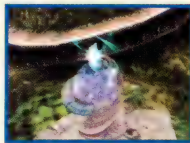
世界は瘴気におおわれている

この世界は瘴気というものにおおわれていてふれつづけると体が傷ついてしまう。街や村にあるクリスタルが瘴気からみんなを守っているが、１年に一度ミルラのしずくでクリスタルを清めないと効果がなくなってしまう。キャラバンはそのしずくを集めるのが目的だ。

瘴気

瘴気の中では体が傷つき生活をしていくことができない。恐ろしい瘴気から人々を守ってくれるのがクリスタルだ。

クリスタルケージ

ミルラのしずくを集めるクリスタル・キャラバンを守り、しずくをためるための大切な器だ。

フィールドマップ

ケージを持ってダンジョンに！

街や村、ダンジョンに入ると表示される画面がフィールドマップだ。ＨＰやキャラクター名、コマンドの選択などさまざまな情報がフィールドマップに表示されるぞ。ダンジョンの中での戦闘や村や街での会話や買い物をするための操作のしかたなども表示されるぞ。

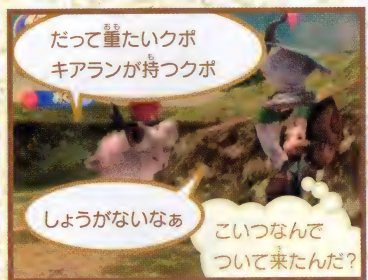
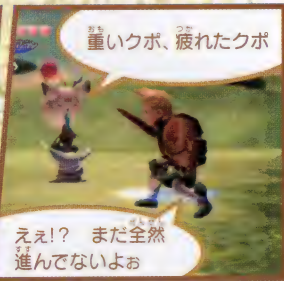
1 キャラクターネームとHPゲージ	キャラクターの名前と現在のＨＰを表示する。ＨＰは攻撃などで減るぞ。
2 アクションコマンド	Aボタンを押すと表示されている行動を実行。変更はL／Rボタンだ。
3 サブコマンド	「しらべる」「もつ」などのBボタンでおこなうアクションの内容を表示する。
4 瘴気の境目	ここから外に出るとＨＰが少しずつ減り、内側ではＨＰが少しずつ回復。

4日目

モグ先生登場!

一人での冒険はさびしいなと思っていたら、モグがついてきてくれることになったんだ。とっても頼りになるヤツさ!

モグと冒険

モーグリのスティルツキンにキャラバンについて教わった後で、モグが旅に同行してくれるぞ。モグはクリスタルケージを持ってくれるなどのサポートをしてくれるぞ。

モグの役割

モグの特徴だクポッ！

ケージを持つ	Xボタンを押すとモグがクリスタルケージを持ってくれるぞ。
呼びよせる	Xボタンを長押しすると離れたモグを近くに呼びよせられる。
魔法を使う	戦闘中にモグが魔法を使ってくれ、マジックパイルもできるぞ。
攻撃を受けない	モグは戦闘になっても攻撃を受けないので戦闘不能にならない。

モグは冒険の手助けをするぞ！

1人で旅するのは大変だクポ。ダンジョンでは戦闘中でも移動できるようにモグがかわりにケージを持ってあげるクポ。ただ…ケージは重いからモグもずっと持っていると、移動速度が遅くなっちゃうクポ。でも、それだけじゃないクポ、戦闘中にケージを置いていればモグが戦いのお手伝いをするクポ！

←戦闘中ピンチになると、モグが魔法を使って攻撃のサポートをしてくれる。

冒険の流れ

これがキャラバンの旅だ

クリスタル・キャラバンの一員となって、ミルラのしずくを探す冒険へ！　旅の流れを説明していくぞ。

キャラバン編成

ワールドマップメニュー「冒険にでる」でキャラクター選択／作成。

ワールドマップを移動

ワールドマップに表示されているキャラバンを目的地に移動させる。

ダンジョンへ

フィールドマップにかわり、戦闘に備えてコマンドリストを設定する。

ダンジョンを探索

モンスターを倒したり、しかけを解いたりの大冒険が続くぞ！

ボスとの戦い

巨大なボスモンスターとの戦闘。ボス戦は逃げることができないぞ。

ミルラのしずくを入手

ボスを倒すと、クリスタルケージ1/3分のしずくを手に入れられる。

手紙の交換

しずく入手後に、モーグリが手紙を持ってくる。返事も出せるぞ！

精算

途中で手に入れたアーティファクトやアイテムをひとつ取得できる。

ワールドマップを移動

さらにしずくを求めて、次のダンジョンへキャラバンを移動させる。

しずくを持ち村へ

ケージがいっぱいになったら故郷の村に帰り、1年目終了。

5日目

戦闘なんてラクチンだ！

しずくを手に入れるため、モンスターのいるダンジョンに突入！　戦闘のための設定やアイテムの使いかたを覚えよう。

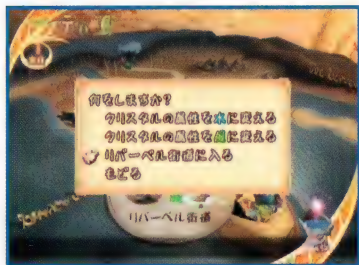
ダンジョンに突入！

ダンジョンに突入！

ダンジョンではクリスタルケージの属性変更、モンスターとの戦闘とアイテムの入手、ダンジョン最深部にいるボスを倒してミルラのしずくを入手するといった目的がある。

突入前の選択

ケージの属性変更

クリスタルケージの属性を変え瘴気ストリームを通れるようにするのが目的のひとつ。属性の変更はホットスポットにケージを置くとできるが、一度クリアしたダンジョンは入る前に属性の変更をすることができるぞ。

⬅クリア後のダンジョンへ移動させると属性の選択メニューが出現。

メニュー画面

フィールドマップ上でYボタンを押すとメニュー画面になる。9種類あるページはリストから選択するか、L/Rトリガーボタンで切りかえることができるぞ。また、ポート2にGBAをつないでおくと、レーダーを見ることができるぞ。レーダーのくわしい説明はP77で紹介しているよ。

コマンドリスト

リストに魔法やアイテムをセットすると使えるようになるぞ。魔石や武器を並べてセットすれば、合体魔法がセットできる。

⬆並べる順番によってセットできる魔法の種類が変わるぞ。

アイテム

アイテムの使用メニューだ。アイテムを使ったり、その場に置いたり、アイテムを壊したりできるぞ！

おかね

現在の所持金を確認できるぞ。コントロールスティックで金額を指定しその分のお金を置くことができる。

そうび

武器や防具を装備させるメニューだ。装備は武器、鎧、種族別装備、アクセサリの4種類のアイテムだ。

こうぶつ

全部で8種類ある食べ物の好物度を見ることができるぞ。好物度の高さによってHPの回復量が変化する。

アーティファクト

今まで入手したアーティファクトを見られて、効果も確認できるぞ。ただし精算前の物は含まれない。

かぞく

家族の名前と相性をアイコンで表示するぞ。相性は手紙の内容などで変化し、いろんなことに影響する！

あずかりもの

ダンジョンの中でモンスターを倒したり、宝箱をあけて手に入れた精算前のアーティファクトが入る。

てがみ

家族からもらった手紙を見ることができるぞ。また手紙が届いたときには、返事を送ることもできる。

ダンジョンからの帰還

ワールドマップに戻るには

ダンジョンから出るには、入口へ戻る、ホットスポットでテレポを選択する、ボスモンスターを倒すのいずれかでワールドマップに戻れる。

ボス戦に勝利

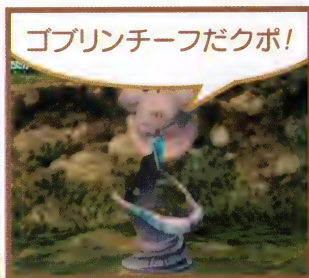
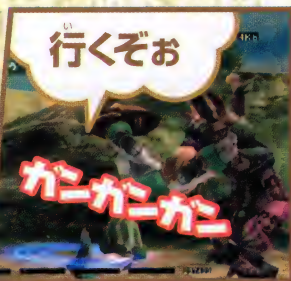
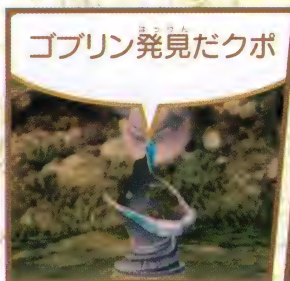
⬆ボスに勝利すると、精算後にワールドマップに戻れるぞ。

ホットスポットでテレポ

⬆ホットスポットにケージを置くとテレポで脱出できるぞ。

ゴブリンとの戦闘だ!!

ダンジョンにはモンスターがたくさんいるぞ。戦いかたを覚えないとボスのいる最深部に進むことができないぞ!

システムクロニクル◆シングルクロニクル

戦闘開始

戦闘開始

最初の装備の状態では剣で戦うことしかできない。魔石や食べ物などのアイテムの効果を考えて、たくさんのモンスターに勝っていける戦いかたを身につけよう!

敵モンスター

敵はマップ上にいるぞ

ダンジョンの内部にはさまざまなモンスターが存在してキャラバンを待ちかまえているぞ。モンスターに見つかると戦闘状態になり、倒すとアイテムを落とすぞ。一定の距離まで逃げるとモンスターは追ってこない。

⬅ムーのように地中に身を潜めているモンスターもいるぞ。

戦いかた

武器を使って戦おう

Aボタンを押すことでコマンドリストの内容を実行する。押しかたによって攻撃方法が変化するぞ!

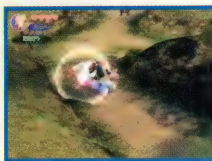
コマンドリスト

リストの内容をL／Rトリガーボタンで切りかえて、武器攻撃や魔法、防御ができるぞ。

必殺技

Aボタンを押し続け現れたターゲットリングを敵にあわせてボタンをはなすと必殺技がでる。

連続技

アクションコマンドを「たたかう」にしてAボタンをタイミングよく連打すると連続技だ。

まもる

アクションコマンドを「まもる」にしてAボタンを押し続けると、敵の攻撃から身を守るぞ。

ステータス異常

敵の攻撃による状態変化

敵の攻撃や魔法によってステータス異常になることがある。ステータス異常は全部で10種類。戦闘不能以外のステータス異常は一定時間が経過するか、「クリア」の魔法で回復するぞ。また、コントロールスティックをすばやく動かすと回復が早くなるのだ。

⬆サンダーで気絶して動けなくなっている状態だぞ。

火炎

炎でダメージを受け防御力が低下する。

氷結

凍りついて一定時間行動ができなくなる。

気絶

しびれて一定時間動けなくなってしまう。

スロウ

魔法の詠唱や移動のスピードが遅くなる。

ストップ

時間が止まり、行動不能になってしまう。

呪い

すべての能力値の値が半分になった状態。

毒

HP表示が紫になりHPが少しずつ減る。

石化

石になって動けなくなり防御力が10倍に。

ヘイスト

魔法の詠唱が半分に移動速度が1.2倍に。

戦闘不能

HPが0になり、戦えない状態。

7日目

アイテム見つけた!!

冒険を続けていたら、ダンジョンでさまざまなアイテムが見つかった。これっていったいどうやって使うんだろう?

アイテムを利用しよう

ダンジョン内で入手できるアイテムをうまく利用していかないと、冒険を続けるのは難しい。ここでしっかりアイテムの利用方法を覚えて、どんどん先に進んで行こう。

アイテムを入手しよう！

宝箱から
⬆ダンジョン内にちらばる宝箱を探し出そう。

敵から
⬆敵を倒すとアイテムがとび出てくるのだ！

冒険に役立つアイテムをゲット！

ダンジョンに入った直後は以前とった魔石などはなくなっている。そこで重要になるのがダンジョン内で拾えるアイテムだ。魔法が使えるものや体力を回復させるものなど、さまざまなアイテムが宝箱や敵から入手できるのだ。アイテムを集めて冒険に役立てて行こう。

アイテムの種類は6つ！

6種類どのアイテムも冒険を進めていくには重要なものばかり。たくさん集めて、パワーアップしてから先へ進もう!!

- 魔石
- 食べ物
- 材料
- フェニックスの尾
- レシピ
- ギル(お金)

「こうぶつ」の食べ物とは？

食べ物には必ず、「こうぶつ」という値があり、その値の高さで、体力の回復度合いが変化するようになっているぞ。

⬆この場合、一番の好物は「しましまリンゴ」。「さかな」ではあまり体力は回復しないのだ！

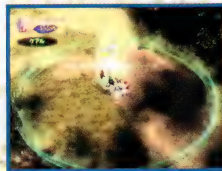
アイテムを使ってみよう！

1 メニュー画面で使おう

体力を回復する食べ物はメニュー画面の「アイテム」コマンドで使える。材料やギルはお店で使えるのだ。

⬅手に入れた食べ物で体力を回復させよう！

2 コマンドリストにセットしよう

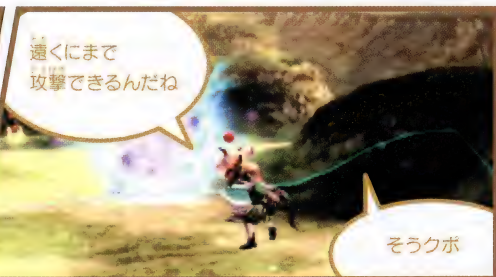
コマンドリストに魔石をセットすると、魔法が使えるようになるぞ。よく使う魔法をリストにセット！

⬅ケアルの魔石をセットして、いつでも回復。

■アーティファクトの「あずかりもの」って？

アーティファクトはボスを倒すと、拾った中から1つのみ入手できる。それまではあずかっているだけ。ただし、同じダンジョンにいる間だけは、拾ったアーティファクト分の能力はプラスされているぞ。

アーティファクトについては、Pページ58へ！

8日目 魔石ってなんだ?

拾ったアイテムの中に不思議な魔石が混じっていた。どうやらこれでやっと魔法が使えるようになるらしいんだ。

注:あぶらつぼを割ったところにファイアをかけるのは危険です。

魔法攻撃をしよう!

武器で敵を攻撃する他に、魔法でも敵を攻撃することができるのだ。その魔法の入手のしかたや使いかたの基本をここで学んで、新しい戦いかたを身につけていこう!

魔法攻撃のしかた

1. 魔石を入手
2. コマンドリストにセット
3. コマンドを選ぶ
4. ターゲットリングを敵にあわせる

魔法攻撃をうまく利用しよう!

「たたかう」で敵を攻撃して倒す他に、魔石を使った魔法攻撃で敵を倒しやすくしたり、魔法だけで敵を倒すこともできるぞ。防御力の高い敵や空を飛ぶ敵など、いろんな場面で魔法を使おう。

■敵から魔石を入手!

敵を倒すと、よく丸い魔石を落とすことがある。それが魔法が使えるようになる重要なアイテムだ。

➡敵をどんどん倒して魔石を集めていこう!

拾える魔石は6種類

- ●ファイア
- ●ブリザド
- ●サンダー
- ●ケアル
- ●レイズ
- ●クリア

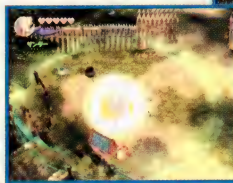
■魔法を使えるように準備しよう

魔石をコマンドリストにセットして、はじめて魔法が使えるようになる。コマンドリストを開いて、使いたい魔法をセットしよう。

←セットすれば準備完了。

■敵は動いて逃げるぞ!

Aボタンを押しっぱなしにして、ターゲットリングが出たら敵にあわせよう。しかし敵は動き回るので、一瞬のスキをねらってボタンを離し、魔法を発動させよう。

➡動き回る敵にうまくターゲットリングをあわせよう。

⬅敵にあったら、すばやくボタンを離して魔法発動!

■魔法を唱える長さの違い

魔法を詠唱してターゲットリングが出るまでの時間は、種族によって差がある。ユークが一番早く、クラヴァットとセルキーが普通、リルティが一番遅くなっているぞ。自分のキャラの種族やバトルの状況に応じて、魔法攻撃を効率よく使っていくことが大事だぞ!

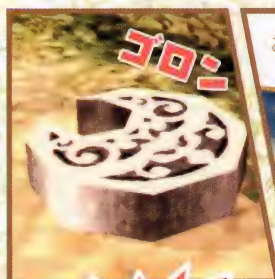
種族	速さ
クラヴァット	★★
セルキー	★★
リルティ	★
ユーク	★★★

ヘイスト時	ヘイストがかかっているときは、1/2の速さで魔法が使える。
スロウ時	スロウがかかっているときは、2倍の時間がかかってしまう。

合体魔法・魔法剣はPページ52へ!

9日目

ダンジョンで迷子に!?

ダンジョンの奥へと進んだら、扉があって進めなかった。ダンジョンにはしかけがいっぱいあるそうでちょっと心配だ。

ダンジョンのしかけ

ダンジョンのしかけ

ダンジョンにはたくさんのしかけがあり、すぐにはミルラの木にたどり着けないようになっている。しかけの解きかたのヒントを覚えて、どんどん奥へ進んで行こう!

しかけを解いて進もう!

↑ケージをうまく使うと開くスイッチ!

↑カギをセットすれば、扉が開くのだ!

さまざまなしかけがダンジョンに!

ダンジョン内にはしかけを解かないと進めない場所がたくさんあるのだ。カギのいる扉やスイッチなど、少し頭を働かせないといけないぞ。年数が過ぎて、大陸の先へと進むほど、難しいしかけが出てくるので、いろんな方法を試してみよう。

カギと扉

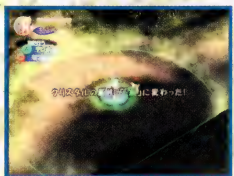
扉によって道がさえぎられている場合は、近くにカギを持ったモンスターが必ずいるぞ。敵を倒してカギを拾ったら、扉のそばにある鍵穴にカギを置こう。カギがあえば、扉が開いて、奥へと進めるようになるぞ!

↑カギを鍵穴にセットすると…。

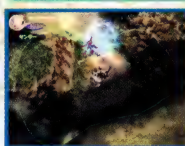
↑扉が開いて奥に進めるのだ!

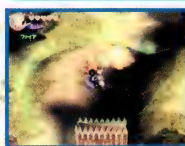
ホットスポット

ダンジョン内にあるホットスポットでは、ケージの属性を変更することができる。また、ケージを置いた状態でテレポも使えるぞ!

→ケージを置いた状態でテレポを使うと、ダンジョンの外に出られる。

つぼ

ダンジョン内のつぼは壊すと、中から水や油がこぼれだすぞ。油は火がつきやすいのでファイアで燃やすことができるし、水はブリザドで凍らせることができる。敵をうまく誘いこめば、ワナとして使えるぞ。ただし、炎や氷にふれると自分もダメージを受けてしまうので、遠くから使っていこう。

●みずつぼ

←サンダーやブリザドの魔法を使うと効果的だ。

●あぶらつぼ

←ファイアの魔法をかけると、大きく炎が燃えがあるぞ。

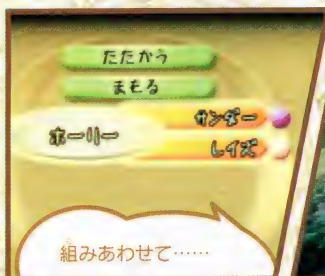
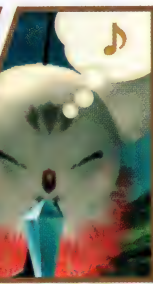
POINT ■先へ進むともっと巧妙なしかけが!!

冒険を進めて行くと、その場所にあった個性的なしかけがどんどん出てくるぞ。ダンジョン内の地形をよく確認してしかけを見つけ、巧妙なしかけの謎を解いて、ガンガン奥へとつき進もう。

↑キノコに乗って強制ジャンプ。

↑トロッコで壁を破壊しよう!

10日目 新しい技覚えたぞ!!

だんだん敵が強くなってきた。でも、合体魔法や魔法剣など、新しい技を覚えたから、楽に戦えるようになったぞ!

もっと強力な攻撃を身につけよう!

もっと強力な攻撃を身につけよう!

敵が強くなってきたときには、強い魔法や魔法剣の攻撃が有効だ。ここで新しい魔法と技のしくみをマスターしよう!

合体魔法を使おう!

➡サンダーをサンダラに!

➡もっと強力な魔法まで!

魔法を組みあわせてパワーアップ!

ダンジョンでさまざまな魔石を拾ったら、それを合体させてみよう! うまく合体が成功すれば、新しい魔法や一度にたくさんの敵にダメージを与えられる、強力な魔法が使えるようになるのだ!!

合体魔法の使いかた!

魔石を組みあわせて作る合体魔法には3つのパターンがあるぞ。3つのパターンを覚えて、新しい魔法や強力な魔法をどんどん試してみよう!!

1 1種類の魔石を組みあわせる

ファイアならファイア、サンダーならサンダーと、同じ種類の魔石を2つ以上合体させれば、その魔法がどんどん強化されていくぞ! 3つ重ねると、最強の魔法になるぞ!

⬆ファイラにファイアを合体で。

⬆巨大な火の玉攻撃ファイガ!

2 2種類の魔石を組みあわせる

ブリザドとサンダー、ファイアとレイズなど2種類の魔石を合体させると、新しい別の魔法に変化する。いろいろ試して、魔法を作ろう!

⬆サンダーとブリザドを合体!

⬆重力の魔法､グラビデに変化。

3 3種類以上の魔石を組みあわせる

3種類の魔石を組みあわせると、さらに2種類よりも強力で新しい魔法に変化するのだ。3種類バラバラだと、ストップ。レイズとケアル2つでヘイスト、と3つまでの魔石をさまざまなパターンで組みあわせることができるぞ。3つの魔石で作られる魔法は、ボス戦などに有利な魔法が多いので、たくさん魔石を集めて新しい合体魔法を作ってみよう!

⬆グラビデにさらに魔石を!

⬆時魔法のストップが完成!!

⬆敵の動きを止めることができる魔法だ!

組みあわせる順番で魔法が変わるぞ!!

2種類や3種類の魔石を組みあわせるときに、組みあわせの順番を変えてみるだけで、魔法が変化することがあるぞ。コマンドリストにセットする順番をいろいろ試してみるといいぞ。

➡ファイアが先、レイズが後の組みあわせ。

➡レイズが先、ファイアが後の組みあわせ。

組みあわせは最高3つまで!

魔石同士の組みあわせは、コマンドリストがどんなに増えても最高3つまでだ。同じ種類の魔石は3段階に威力がアップし、別々の魔石は3種類までの組みあわせでの変化しかできないぞ。

⬆同じ魔法の魔石を3つ合体させると、その魔法系の最高魔法が使えるようになる!

⬆別々の魔石は最高3つまでで、さまざまな新しい魔法が使えるようになるぞ!!

■解除するときもコマンドリストで

戦う敵によって魔法の効果が変わってくるので、常に同じ合体魔法では効かないこともある。合体した魔法を解除したいときも、コマンドリストで解除しよう。3つの魔石を合体させてしまうと使える魔法が少なくなるので、解除も重要なのだ。

➡2つの魔石のときはすぐに解除の表示が現れるので、解除も簡単!

➡他に合体もできる魔石があると、解除と合体の表示が出るので注意!

■モグもお手伝い!?

シングルモードで冒険していると、まれにモグが魔法を使って勝手に合体魔法になることがあるのだ。ファイアを使ったはずなのに、グラビデが発動した!? というときはモグがこっそりブリザドの魔法をかけてくれたということになる。

合体魔法リストはポスターを見るクポ!

モグとの合体魔法についてはPページ66へ

魔法剣を使ってみよう！

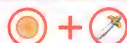
魔法の力で武器攻撃も強力に!!

かじ屋で新しい武器を作ったら、あまった武器は魔法剣にして使ってみよう。魔法剣は魔法と物理攻撃があわさった強力な攻撃方法だ。ボス戦やカギを持った敵など、後半の冒険において非常に役立つ攻撃でもあるぞ。敵の弱点をついて大ダメージを与える魔法剣を利用して、ミルラの木まで一気に進んで行こう！

⬆稲妻の力と物理攻撃が組みあわさったサンダー剣！

もっと強力な攻撃を身につけよう！

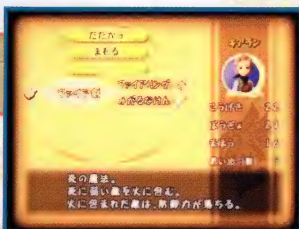
魔法剣の使いかた！

1 魔石と武器を組みあわせる

装備していない武器と魔石を組みあわせて出来る魔法剣。魔石と武器との組みあわせでは、ファイラやサンダラなど１種類２個の強化魔法は使えないのだ。

⬆ファイアの魔石を「みがるなけん」と合体させてみると、魔法剣「ファイア剣」が出来上がるのだ。

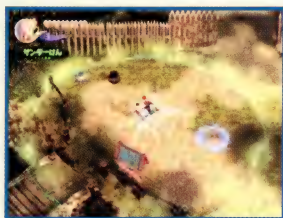
⬆ファイア剣は、物理ダメージと同時に、敵を燃えあがらせて防御力を下げる効果をいっぺんに与えられる。

2 リングと武器を組みあわせる

あずかったアーティファクトの中にリングがあれば、それでも魔法剣ができる。ファイアリングと武器を合体すると、ファイアの魔石と同じ効果が得られる。

⬆アーティファクトのリングとでも、武器との合体ができる。コマンドリストにセットして合体させよう！

⬆魔石と同じように、ファイア剣が完成！ 攻撃のしかたなどはすべて魔石との魔法剣と同じになっている。

POINT ■攻撃のしかたはタメ攻撃と同じ！

魔法剣の攻撃のしかたは、「たたかう」でのタメ攻撃と同じだぞ。魔法剣を選んでからＡボタンを押しっぱなしにして、ターゲットリングを敵にあわせてから、ボタンを離せば発動！ 遠い距離もすばやくジャンプして、魔法の力が加わった強力な物理攻撃を与えることができるのだ。

⬆ターゲットリングで発動させる場所を決め、すばやくボタンを離そう。

⬆剣が魔法の力を帯び、一気に長い距離を移動して、物理攻撃を与えるぞ！

強敵登場!!

ザコモンスターを倒しながら、やっとダンジョンの奥までたどり着いた。いよいよボス敵との対決になるのだろうか。

ボス登場&リストの極意

いよいよボスモンスターとの対戦だ。しかし、はやる気持ちをぐっと抑えて、自分たちの状態や装備を点検しよう。ゲットしたアイテムなどをうまく使って有利に戦おう。

ボス戦の前にチェック!

ゲットしたアイテムを確認しよう

まず、アイテムや魔法で体力を回復。ステータス異常も回復しておこう。それから、自分の持っている魔石やアイテムを確認。ボス戦で必要になるアイテム、「フェニックスのお」や「ケアル」をきちんと入手しているかどうかここで確かめておくのだ。

➡アイテムリストの中から使いたいものを選ぼう!

⬅Yボタンでメニューを開き、「アイテム」を選択すると、アイテムのリストが。

リストの配置も見直そう

スタート時にあいていたリストには、ゲットした魔石や「フェニックスのお」が自動的にセットされている。ボス戦で回復を重視するときは、戦闘用のコマンドのとなりに「ケアル」を配置するなど、状況に応じてリストの並びを変更しておこう。

ボス戦に勝つ3つのポイント!

❶弱点を見つけよう!

まず、どんな攻撃をしてくるのか注意深くパターンを観察し、攻撃のタイミングや、どんな攻撃が有効なのかを見きわめよう。

❷回復はこまめに!

せっかくここまで来ても、倒されてしまったら何にもならない。ケアルを常に使えるようにして、こまめに回復しよう。

■ボスに倒されてしまったら?

ゲームオーバーになるが、「コンティニューする」を選ぶとボス戦のエリアに入ったポイントからプレイすることができる。再チャレンジだ。

⬆失敗を恐れず、勇敢に戦おう。

❸ボスを倒すとしずくが!

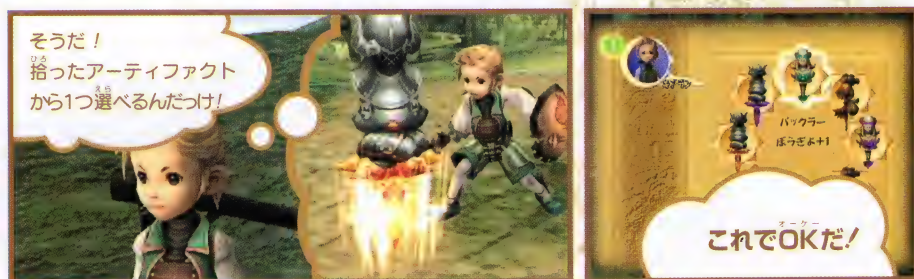
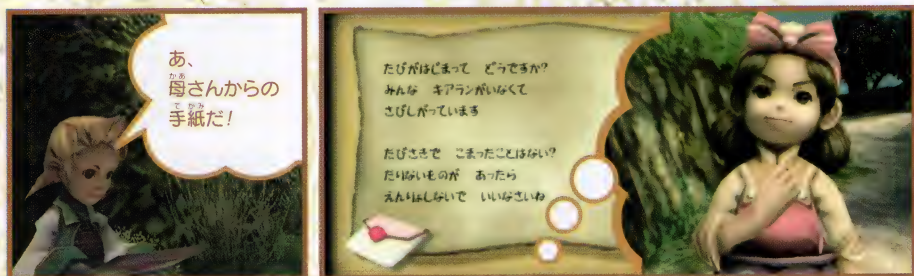
ボスを倒すと自動的にムービーが開始され、ミルラのしずくをゲットできる。ただし、同じ木からは連続して採取はできないので何年か間をあけてこよう。

⬆やった! しずくをゲットしたぞ! あと2滴だ!

12日目 家族に手紙を出してみた!!

激しい戦いの末にやっとボスを倒し、一休みしているところへモーグリが手紙を持ってきた。家族からの手紙だ!

手紙&アーティファクト

ふるさとの村では旅立った人たちのことを心配し、少しでも応援できることがあればと手紙を送ってくれるのだ。感謝をこめてやりとりすれば、きっと力になるだろう。

家族からの手紙が!

1 受け取って内容を確認

モーグリから手紙を受けとると「てがみいちらん」にタイトルが表示される。さっそく読んでみよう。

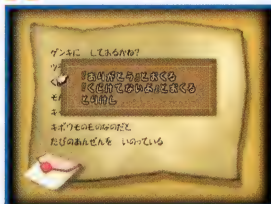
⬅村長さんからの手紙だ。早く読もう!

■手紙はいつ来るの?

モーグリが手紙を運んでくるのは「ミルラのしずく」を手に入れた後だ。ボスを倒しても、採取して間がないときやしずくが入手できないときは手紙は来ない。

⬆モーグリが家族から運んでくれる手紙には力づけられる。

2 返事を出そう

送られて来た手紙の内容に応じて、返事のサンプルが表示される。その一覧の中から自分の気持ちに一番近いものを選んで、返事を出そう。

⬆ここでは家族に心からの感謝をこめて「ありがとう」と返事をした。

3 アイテムをつけてみよう

探索でゲットしたアイテムを、手紙につけて送ることもできる。実家の仕事に役立つものを送っておくと、後でよいことが起きるかもしれない。

⬆「やさいのタネ」をつけて返事を出してみた。帰ったときが楽しみ!

アーティファクトを選ぼう!

1 アーティファクトとは

身につけることによってステータスをアップしたりHPの上限が増えたりする特殊なアイテムだ。宝箱や敵を倒すと手に入る。

⬆強敵を倒した時に出ることが多い。

2 拾うとすぐに効果が

ゲットしたアーティファクトは、すぐにその効果を発揮するが、効力はそのダンジョンの中だけで、一時的なので注意。

⬆スロットがひとつ増えたぞ!

3 欲しいものを選ぼう

ボス戦後、拾ったアーティファクトの中から、ひとつだけ入手することができる。欲しいものを選ぼう。

⬅すでに、持っているものは選べないぞ。

■ボーナス条件とは

ダンジョンではそれぞれにボーナス条件が与えられ、その達成度が高いほど分配時に有利になる。

➡シングルモードでは分配時に表示。

⬆マルチモードのときは、自分のボーナス条件が確認できる。

くわしくはPページ81へ

13日目

次のしずくを求めて

クリスタルを清めるには、ケージいっぱいの「ミルラのしずく」が必要だ。次のしずくを求めて街道を進んでいこう。

イベントと瘴気ストリーム

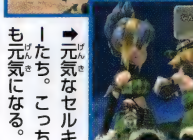
それぞれの村のクリスタルを守るため、街道にはたくさんのキャラバンが行き来している。情報やアイテムを交換したり、助けあいながら目的の達成をめざしているのだ。

街道を移動しよう

いろいろな出会いが待っている

次のダンジョンや街に移動するには、街道を進むことになる。街道ではさまざまな出会いがある。なかにはストーリーの進行に重要な関係を持つイベントもあるので、よく見ておこう。

←おだやかなクラヴァットのキャラバンだ。

➡元気なセルキーたち。こっちも元気になる。

情報もゲット!

旅をしたり、モンスターと戦うのに役に立つ情報を提供してくれたり、アイテムをくれるキャラバンもある。ただし、お金を取られることもある。

よいことばかりではない?!

もちろん世の中よいことばかりではない。ドロボーにあったりトラブルに巻きこまれることも。

⬆アヤしげな一団が…。

⬇走ってきて馬車の荷台に忍びこんで…。

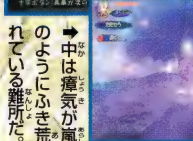
⬅大切な食糧を盗んでいった!

瘴気ストリームを越えよう

瘴気ストリームとは?

この世界には瘴気ストリームと呼ばれる特殊な壁のような存在がある。これはそれぞれ属性を持っていて、同じ属性を持つクリスタルしか通さない。また年によって属性も変化する。

⬅ワールドマップをしきるように存在している。

➡中は瘴気が嵐のようにふき荒れている難所だ。

属性をあわせよう

瘴気ストリームを通過するためには、ケージについているクリスタルの属性をストリームと同じにしなければならない。違うとはね返されるぞ!

⬇現在は属性が違う。

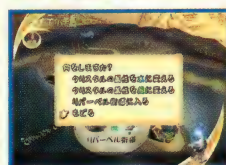
属性の変更方法

■攻略していないダンジョンでは

ダンジョンの内部にあるホットスポットで変更しよう。変更したい属性を持つホットスポットの上にクリスタルケージを置けば変更が完了する。

⬆ケージのクリスタルが光を放ち、その属性へと変化する。

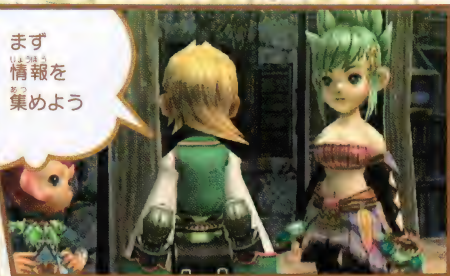
■攻略ずみのダンジョンでは

すでに攻略し、ボスを倒したことのあるダンジョンでは、中に入らなくても入口でクリスタルの属性を変更することが可能だ。メニューで選ぼう。

⬆入口でメニューが出るので、変えたい属性を選べばOKだ。

14日目 街に到着したぞ

次のダンジョンをめざして進んでいると大きな街があった。ここで一休みして、旅のしたくを整えなおすことにした。

街できることは？

この世界に存在するのはダンジョンだけではない。各種族の街や村も点在している。ここで装備やアイテムを点検、補充をしよう。

情報を集めよう

街の中で情報を集めるのは旅の基本だ。街周辺の状況や、これから探索するダンジョンやモンスターの情報もゲットできるかもしれない。また、ストーリーに関わる重大なヒントを持っている人もいるので、聞き逃すな。

←なにげない話の中にヒントが。

→周辺の情報は特に大切だ。移動の参考になる。

買い物をしよう

街では不足しているアイテムや、なかなか拾うことのできないアイテムを購入しておこう。不要なアイテムを持ちすぎていると、欲しいアイテムが拾えなかったりするので、売って身軽にしておくことも大切だ。

←めずらしい物を売ってるかも。

→「かう」ばかりでなく「うる」のも忘れずに。

街と街道

街の中には、交通の重要なポイントに位置するものがある。例えばマール峠は街道が交差しているところに位置する。街や村の出入口は１カ所である場合が多いのだが、こうした街にはそれぞれの街道に面していくつも出入口がある。

←街に入らなくても先に進める

←ここから出ると右側の街道に。

装備を作ってもらおう！

1 レシピを手に入れよう

まず、その武器や防具の設計図にあたる「レシピ」を手に入れよう。お店で買ったり、ダンジョンで敵を倒したり、宝箱から入手できる。

2 材料を手に入れよう

次に製造に必要な材料を手に入れよう。基本的には通常のアイテムと同じで、ショップで購入できるものもあるぞ。逆にかなりレアな材料もある。

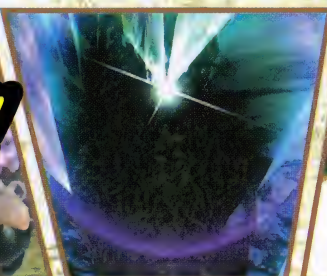
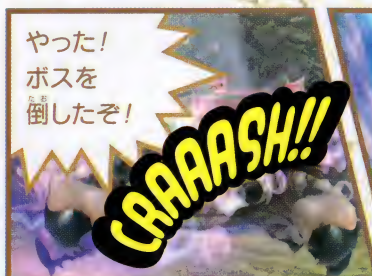
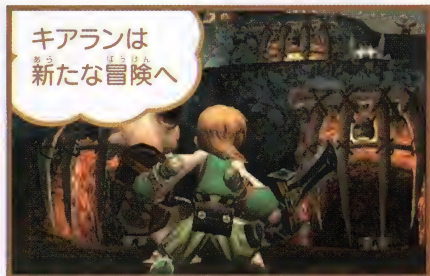
3 かじ屋に行こう

レシピと材料がそろったらかじ屋に行こう。かじ屋にはそれぞれ専門があったり、持っている技術によって作れないものがあったりするので注意。

4 作ってもらおう

作ってもらえるかじ屋が見つかったら製作を依頼しよう。他に製作費も必要なので、所持金をチェックしておこう。できあがったらさっそく装備。

15日目 3つめのしずくだ！

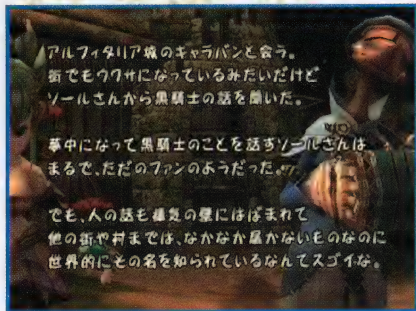
もう少しでクリスタルケージがいっぱいになる。そうしたら今年のおつとめは目標達成だ。やっと村に戻れるぞ。

1年目が終わって

1年目が終わって

3つめのしずくをゲットすると、それまでと同じように手紙配達、アーティファクト分配がある。それが終了すると画面は自動的に村へ。1年目終了のイベントが始まる。

次の旅に備えよう

ゲットしたアイテムを確認しよう

村ではクリスタルを清める儀式がとりおこなわれ、祝いの宴がはじまる。夜が明けたら2年目の旅に出る準備を始めよう。旅はまだまだ続くのだ。

⬅この1年間の日記が。感動的な場面だ。

⬅家族からはお金やアイテムをもらうことができる。話しかけよう。

➡冒険するのは1人でも、キャラクターをたくさん作っておくと、村での買い物が便利になる。

2年目以降はこう変わる!

瘴気ストリームの属性

瘴気ストリームの属性は年によって変化する。出発前に属性図を確認しておこう。忘れてしまったときは村のクリスタルの前にいるローラン村長に聞いてみよう。

⬆これをよく見て移動する順番を考えないとムダに往復することに。

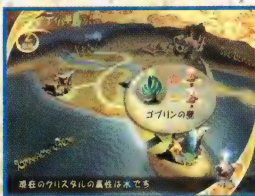
敵の強さやアイテム

プレイヤーは1年たつと経験を積んで強さがアップしているが、モンスターたちも成長する。行ったことのあるダンジョンだからといって、油断は禁物だぞ!

⬆リバーベル街道に手強いモンスターが! 前はいなかったのに!

新たなダンジョンが!

今まで行ったことのあるワールドマップの中に、新しいダンジョンが出現することもある。それまでのダンジョンより難易度がアップしているので慎重に進もう。

⬆村があるティパ半島にも新たなダンジョンが出現。すぐ近くだ。

■世界を瘴気から救おう!

こうして旅は続いていくが、果たしてこの世界を瘴気から完全に救う方法はないのだろうか。昔もそう考えた人がいるらしく、伝説や詩として断片的に残っているようだが…。

⬆いろいろなウワサや伝説があるが、世界は救えるのか?!

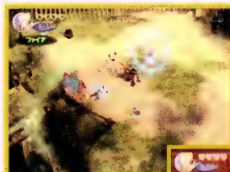
ちょっと一息

モグコラム

モグと協力の巻

シングルモードのときは
ボクがパートナーになるクポ！
大切にしてくれたら、たくさん
協力するクポ！

魔法や必殺技にあわせてモグが魔法を唱えてくれる！

キミが魔法や必殺技を使おうとしたとき、モグが魔法で援護してくれたことはないかな？　これはモグが、ひとりでがんばるキミに協力してくれているんだ。あまり戦闘は得意じゃないためか、魔法はときどきしか使ってくれない。でも、キミの行動次第で、モグの協力を受けやすくなるぞ！

モグが魔法を使う！
⬅モグからリングが出たら魔法の合図！

モグペイントにヒミツが!?
➡使う魔法にはモグペイントが関係!?

ボクのできる範囲で援護するクポ！

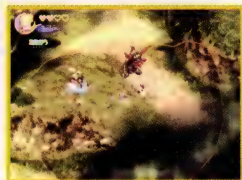
ターゲットリングが出たら合体魔法のチャンス！

モグはキミが魔法や必殺技を使おうとしたときに魔法を使ってくれる。つまり、シングルモードでも友だちとプレイしているみたいに合体魔法を使うチャンスなんだ。敵と、モグのリングの位置をよく見てから魔法を発動しよう！

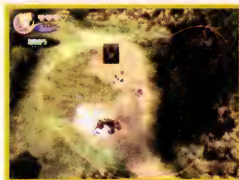
モグからターゲットリングが出たら重ねあわせて使おう！

合体魔法や魔法剣が使えるようになる！

POINT 1 ケージは持たせちゃダメ！

モグはクリスタルケージを持っていると、魔法を使うことができないんだ。もしモグにケージを持ってもらっているなら、魔法を使ってほしい場面でケージを降ろす指示をしておこう。

敵に近づいたらケージを降ろそう
⬅敵と出会ったら、戦いやすい場所に誘導してからケージを下ろさせよう。

POINT 2 たくさん行動すると使ってくれる！

モグが魔法を使う回数は、キミがいっぱい攻撃や魔法を使うと増えていく。たくさん行動すれば、それだけモグもがんばってくれるというわけ。敵から逃げてばかりじゃ使ってくれないぞ。

ダメージも行動のひとつだぞ！
⬅ダメージを受けたときも、攻撃や魔法のようにキミの行動として見てくれる。

ボクをおしゃれにしてくれたら、もっとがんばるクポ！

実はモグペイントによって使う魔法や回数が変わるんだ！

モグハウスで楽しめるモグペイントが、実はモグの使う魔法にとても深く関係しているんだ！ そこで、ペイントでの魔法に関係する重要ポイントをピックアップ。モグに魔法をたくさん使ってほしいならぜひチェックしてみよう！

モグハウスへ行ったときに話しかけてみよう！

きれいにペイントできればモグの魔法に影響が！

色　広くぬった色に対応する魔法を多く使う！

ペイントに使った色は、使う魔法の種類に影響があるぞ。3色のうち、ペイントした広さが一番多い色に対応する魔法をたくさん使ってくれるんだ。さらに、ポート2にGBAをつないだ場合は、表示されるレーダーの種類もペイントの色によって変わってくるんだ。

色と魔法の対応表

色	赤	青	緑
魔法	ファイア	ブリザド	サンダー
レーダー	モンスターレーダー	トレジャーレーダー	スカウター
	色を塗っていない場合は、地形レーダーになることが多い。		

ぬりかた　きれいな「しましま」にするとたくさん使う！

もし魔法をたくさん使ってほしいなら、ペイントの模様を「しましま」にしてみよう！ モグは「しましま」模様が大好きらしく、他の模様のときよりもたくさん魔法を使ってくれるんだ。キレイに縦や横の「しましま」にペイントしてあげて、大活躍してもらおう！

長さ　暑いところへ行くときは短く切ろう！

毛の長さは行く場所にあわせて長さを調節してあげよう。暑いダンジョンへ行くなら毛を切って、逆に寒いダンジョンでは毛が伸びてから行くようにしよう。温度にあわない毛の長さだとモグが疲れやすくなって、魔法を使ってくれる回数が減ってしまうんだ。

土地別温度表

暑い	ライナリー砂漠など
ふつう	リバーベル街道、カトゥリゲス鉱山、キノコの森など
寒い	セレパティオン洞窟など

おすすめペイントモデルはコレだッ！

赤白たてじまカラー

使ってほしい魔法が決まっているときは1色だけを使って「しましま」模様を作ろう。ファイアなら赤白で「しましま」を作ればOKだ。

青緑よこじまカラー

2色で「しましま」にするときは横の「しましま」模様がオススメ。スプレーは動かさず、モグの向きを少しずつ変えると塗りやすいぞ。

Malti Chronicles
～マルチクロニクル～

マルチクロニクルは、シングルモードの冒険のしかたとは違うところだけをまとめてあるものです。４人の冒険を見ながら、マジックパイルや、ＧＢＡの使いかたをしっかり覚えていきましょう。

Final Fantasy Crystal Chronicles

キアランとは幼なじみなの。めんどうくさいことは嫌いだけど、みんなの力になってあげるわ。

キャラバン登録証

名前	ル・ジェ
性別	おとこ　おんな(○)
種族	セルキー
家の職業	商人
父	ギラ・ム
母	ワム・ス
姉	ガン・ヌ
妹	デ・ティ
その他	この髪型、ウルフっていうのよ

仲間といっしょに冒険だ!!

いよいよ仲間たちと一緒に、マルチモードの冒険に出かけるぞ! でも、何か大事なことを忘れているような……。

クリスタルケージはどうするの?

クリスタルケージはどうするの?

瘴気でいっぱいの、外の世界を歩くのに必要なクリスタルケージ。でも、マルチモードではいったい誰が運んでくれるの?

クリスタルケージの使いかた

ケージは自分たちで運ぼう

シングルモードでは、パートナーとしていつもクリスタルケージを運んでくれていたモグ。だけど、マルチモードではモグはいない。したがって、ケージも自分たちで運ぶことに……。

←こんなふうに、誰か1人がケージをかかえて歩いていくことになるのだ。赤い線で示された範囲から出てしまうと、瘴気に当たってダメージを受けてしまうぞ。

■ケージを持っていると足が遅くなる

ケージを持つには、ケージの近くでBボタンを押す。逆に、地面に置くのにもBボタン。しかし、ケージを持った人は移動速度が他のキャラより遅くなってしまう。逆に、持った人はHPの回復が早くなる。

←↑みんなのペースを合わせてダンジョンを進んでいこう!

ケージを運ぶ人を決めよう

旅には必要不可欠だけど、誰かががんばって運ばなければならない。誰が運ぶべきか、いろいろ考えてみよう。

←冒険はチームワークが大切だよ。

ケアル!ケアル!

1 回復役が運ぶ

あまり直接攻撃をすることのない、ケアル係のキャラクターが持ち歩く、というのが便利か?

2 リーダーが運ぶ

やはり、移動のときにもルートを決めるリーダーが、ケージを持っていたほうがいいかも?

3 気づいた人が運ぶ

一番多くなりそうなパターンだ。そのつど、手のあいた人や気づいた人が率先して持っていこう。

■戦闘になったらどうする?

ザコ戦では様子を見る

ザコ戦では様子を見つつ、手がたりないようならケージを置いてしまおう。

手ごわい敵の場合は中心に

最初からケージを戦闘エリア中心に置いてしまい、バトルに集中しよう。

2日目

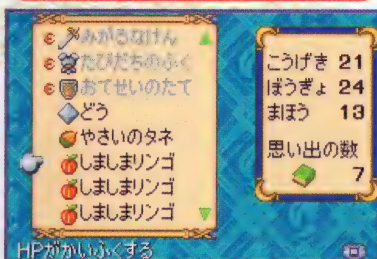
よくばりはダメなのだ

冒険中、いろいろと登場する便利なアイテムの数々。ついつい、全部が欲しくなってしまうものなんだけど……。

アイテム分配と街での行動

冒険は、ダンジョンでモンスターをやっつけていればいい、というわけではない。街中での行動や、仲間とのアイテムの分配なども、とても大事なことなのだ。

アイテムの渡しかた

1 アイテムを選ぶ

⬆GBAの画面（P77参照）で、人にあげたいアイテムを選んで「おく」を選択。

アイテムはみんなでわけよう

アイテムのひとりじめは、チームワークを乱す原因となってしまう。アイテムはできるだけ公平に分配しよう。自分の持っているアイテムでも、必要としている人がいたらわけてあげよう。アイテムを渡す方法は、次の通り。

2 フィールドに置く

⬆そうすると、自分の選んだアイテムをマップの上に置くことができる。

3 もらう人が拾う

⬆アイテムをもらう人は、ふつうにBボタンを押してアイテムを拾えばOK!

POINT

■渡せるアイテム 渡せないアイテム

自分の持っているアイテムは、どれでも自由に他のキャラクターに渡せるというわけではない。魔石や食べ物など、普通のアイテムは自由に受け渡しができるのだが、アーティファクトや武器など、自分で装備するようなアイテムは渡すことができないのだ。

アイテムは公平にわけましょう

自分のウィンドウをまちがえるなよ!!

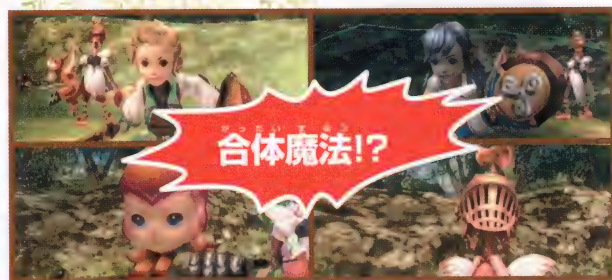
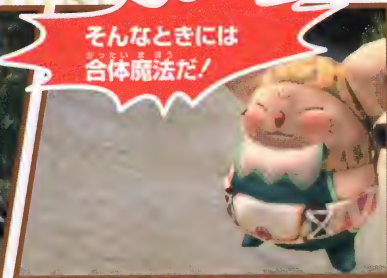
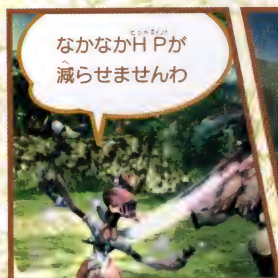
街での行動

キャラクターごとにウィンドウがでる!!

街ではキャラクター全員そろって行動しないと先に進めないんだ。街の人に話しかけたときはそれぞれ別のウィンドウが出る。ただし、買い物は1人ずつしかできないぞ。

合体魔法!! その名はマジックパイル

マルチモードの醍醐味は、合体魔法の「マジックパイル」だ。仲間と協力して出す超強力な魔法だぞ!!

合体魔法でラクラク攻略!

合体魔法でラクラク攻略!

マルチモードでは、決められた組みあわせと、決められた手順にしたがって、何人かで魔法や必殺技を出すことで、より強力な魔法を使えるようになるんだ!

マジックパイルの使いかた

リングをあわせて! タイミングもあわせて!

まずは、合体魔法「マジックパイル」の使いかた。基本的には、必要な人数のリングをかさねて、出したい魔法に応じたタイミングで、それぞれの魔法を発動させるだけ。うまくいけば、強力な魔法が出せる。

1 ターゲットリングを出す

⬆それぞれターゲットリングを出し……。

2 ターゲットリングをかさねる

⬆みんなのリングをかさねる。

チームワークが決め手ね!

3 タイミングをはかって……

⬆タイミングをはかってボタンをはなす。

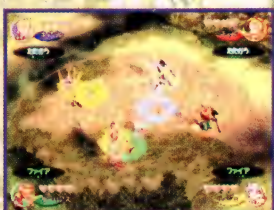
4 合体魔法、発動!

⬆うまくいけば「マジックパイル」発動!

使いかたのコツはP90をみてね!

魔法+必殺技=魔法剣

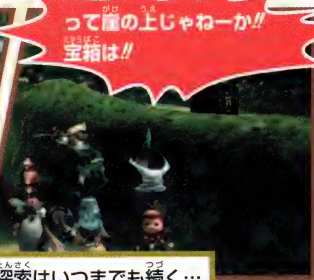
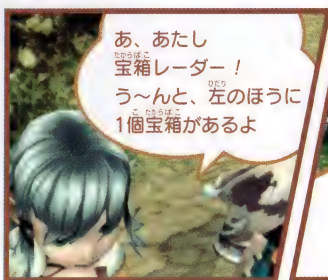
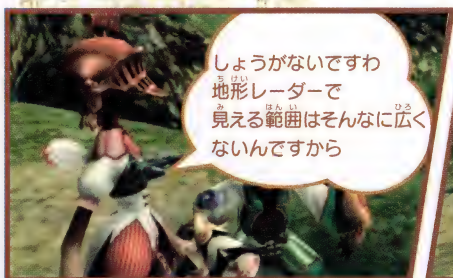
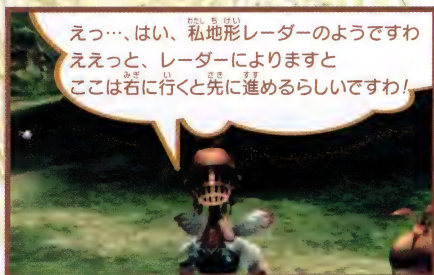
魔法剣の使いかた

魔法剣は、魔法の効果を追加した強力な武器攻撃だ。モンスターの弱点の属性で攻撃すれば、大ダメージを与えることができるぞ。出しかたをしっかり覚えよう!!

⬆魔法と必殺技のターゲットリングをかさね、タイミングをあわせ発動。

⬆すると、魔法と必殺技の合体技、魔法剣が出せてしまうのだ!

4日目

GBAでいろんな情報が見られるぞ！

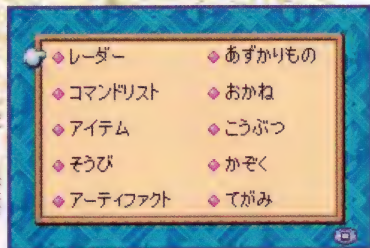
マルチモードでは、ゲームキューブのコントローラは使わない。かわりに何を使うかというと、GBAなのだ。

方向オンチパーティの探索はいつまでも続く…

GBAの使いかた

マルチモードで遊ぶとき、GBAをゲームキューブ本体にどうやって接続するかは、P13で説明した通り。ここでは、接続したGBAをどう活用するか説明しよう。

いろいろ役立つGBA画面

◆レーダー　◆あずかりもの
◆コマンドリスト　◆おかね
◆アイテム　◆こうぶつ
◆そうび　◆かぞく
◆アーティファクト　◆てがみ

➡レーダー画面からGBAのボタンで、メニューが表示されるぞ。

コントローラがわりだけじゃない

GBAは、いろいろなデータをみるための端末として使うこともできるぞ。GBAのセレクトボタンを押して、GBAモードに切りかえれば準備はOKだ。

いろんな機能があるぞ！

コントローラのかわりにGBAを使うのだ

まず、一番大事な使いかたはなんといってもコントローラのかわり。マルチモードでは、画面上のキャラクターを操作するにはゲームキューブのコントローラではなくGBAを使うことになるのだ。ただし、使いかたはそれだけでは終わらないぞ。

ワールドマップ画面では？

GBAは、ワールドマップ上で馬車を動かすためにも使うぞ。でも全員が馬車を動かせるわけではない。馬車を操作することができるのは、ポート1にGBAをつないだ人だけだ。

つまり、ポート1の人がリーダーだ!!

⬆他のGBAでいくら動かしてみても、馬車は動いてくれないのだ。

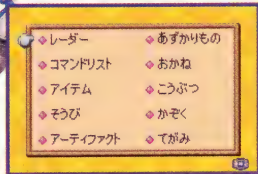
■セレクトボタンでメニューを開くと…

くわしくはP78へ！

1 レーダー画面

⬆敵の位置や自分の位置、あるいは宝箱のありかなんかを教えてくれる、各種レーダーをGBAの画面上で見ることができるぞ。

くわしくはP79へ！

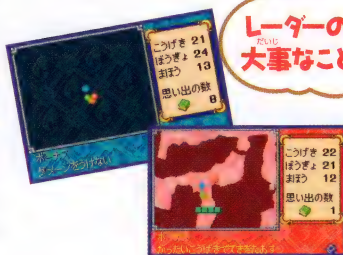
2 キャラクターデータ

⬆自分のステータスを見たり、持っているアイテムを装備したりするのはそれぞれのGBA上で行い、テレビ画面には表示されない。

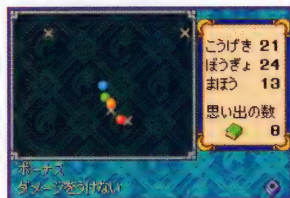
レーダー画面の使いかた

GBAモードで見られる画面の中に、ダンジョン内のいろいろな情報を表示する「レーダー画面」がある。このページでは、そのレーダーについて紹介しよう。

レーダー画面は4種類

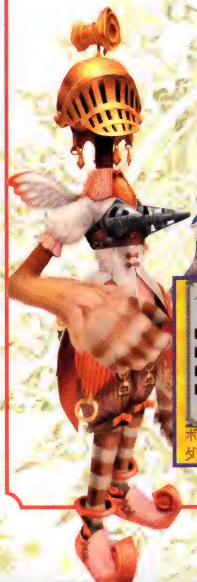
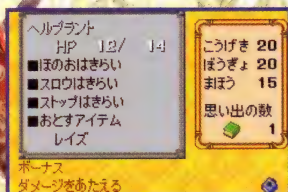
自分のレーダーはそのつど決まるのだ

GBAで見られるレーダーは全部で4種類。どのレーダーが見られるようになるかは、プレイに参加している人数で決まる。さらに、自分のGBAでどのレーダーが見られるかは、決まっていないのだ。

モンスターレーダー（2人～4人プレイ時）

まわりにいるモンスターの位置を表示する。×印がモンスターのいるところだ。ただしモンスターの種類まではわからない。

トレジャーレーダー（3～4人プレイ時）

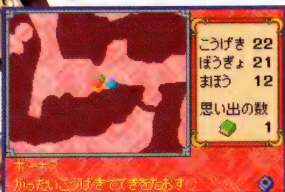
レーダーの範囲内にある宝箱の位置が◆印で表示される。◆印のある方向に向かっていけばアイテムが手に入るはず。

スカウター（3～4人プレイ時）

いま戦っているか、あるいは直前に戦ったモンスターのくわしいデータが表示され、敵の強さや弱点がわかるレーダーだ。

地形レーダー（2～4人プレイ時）

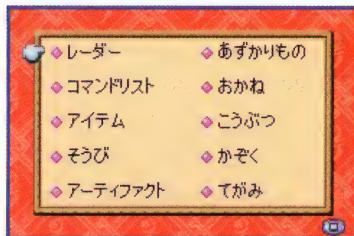
周囲の地形の形がわかるマップと、自分たちがどこにいるかが表示される。他のレーダーとあわせて使うとすごく便利。

キャラクターのデータを見よう

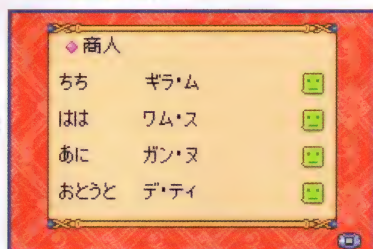
シングルモードでは、キャラクターのデータは、テレビ画面にウィンドウを出して見ることができた。が、マルチモードではステータスなどの見かたもちがっている。

自分のキャラがすべてわかる

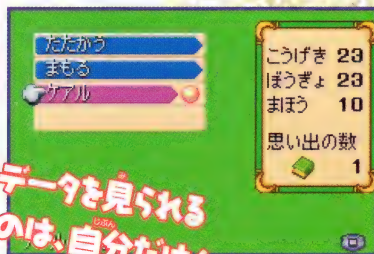
キャラデータはGBA画面でしか見られないぞ

キャラクターのデータは、GBAのセレクトボタンを押してGBA操作モードに切りかえることによって、自分のGBAの画面でチェックできるようになる。テレビ画面にはうつらないぞ。

◆レーダー　◆あずかりもの
◆コマンドリスト　◆おかね
◆アイテム　◆こうぶつ
◆そうび　◆かぞく
◆アーティファクト　◆てがみ

⬅GBAのセレクトボタンを押すと、こんなメニューが出てくる。

◆商人
ちち　ギラ・ム
はは　ワム・ス
あに　ガン・ヌ
おとうと　デ・ティ

➡メニューの中から「かぞく」を選ぶと、家族との相性がわかる。

コマンドリストも忘れずに!

ゲーム中に使う「コマンドリスト」をセットするのももちろんGBA画面だ。魔法を取りかえたりしたいときには、GBAでこの画面を開こう。

⬅コマンドリストの使いかた自体は、シングルモードと変わらないので、そのままやればセットできる。

見られるキャラデータ

どんなデータがあるのかな?

アイテム
自分が持っているアイテムを表示し、使ったり整理したりできるぞ!

おかね
現在の所持金が表示される。十字ボタンで金額を指定し、地面に置くこともできる。

そうび
現在装備している武器や防具などを表示したり、新たに装備ができる。

こうぶつ
8種類の食べ物の中から、自分がどの食べ物がどれだけ好きかを表す。

アーティファクト
これまでに手に入れたアーティファクトや、その効果を表示することができる。

かぞく
自分の家族全員の名前と、それぞれとの相性のよさを表す画面だ。

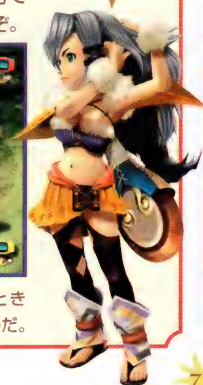
あずかりもの
ダンジョンで拾って、まだ精算していないアーティファクトが表示される。

てがみ
家族からの手紙を読むことができる。読みたい手紙を選んでAボタンを押そう。

■セレクトボタンを押しておくと……

ダンジョンの中では、セレクトボタンを押してGBAモードにしておくと、自分で操作しなくても仲間についていくぞ。

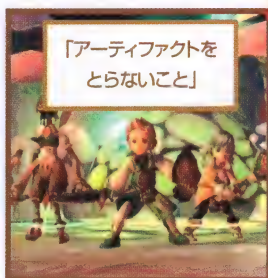
⬆コマンドリストをセットし直すときも、仲間に待ってもらわなくていいのだ。

わりと便利よね

5日目

ボーナス条件を達成できるといいことが？

マルチモードでは、各キャラクターごとに「ボーナス条件」が設定されている。これをクリアするといいことが……。

ボーナス条件とアーティファクト

シングルモードでは、自分でとったアーティファクトはもちろん自分のものになる。しかし、マルチモードではそうはいかない。分配というやっかいな問題が……。

マルチモードでのアーティファクト

かなりシビアな取りあいが……

欲しいアーティファクトがとれるかどうかは「ボーナス条件」をどれだけ達成したかにかかっている。ボーナス条件の達成度が高い人から、先に選ぶことができるのだ。

⬅拾ったアーティファクトがこんなふうに並べられるけど……

実際の分配のしかたは？

1 プレイ後に優先順位が決まる → 2 上位の人から好きなものがとれる!!

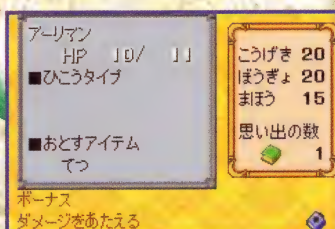
⬆「ボーナス条件」の達成度で、分配の順番が決まってしまうのだ。

⬆そして、順位が上の人からひとつずつ好きなアーティファクトをとれる。

キャラごとの条件って？

それぞれのキャラクターの「ボーナス条件」は、ダンジョンに入るごとにちがうものが与えられるのだ。

⬆条件はレーダー画面の下に出るぞ

POINT

■ゲストでもアーティファクトは持ちかえれる

他のメモリカードからゲストとして参加した場合、お金やアイテムは持ち帰れないが、精算で入手したアーティファクトは持ちかえれる。

6日目

まとまらない僕のパーティ

マルチモードのシステムを理解したら、冒険に出発。しかし、シングルとはちがい、いろいろ問題がありそうだ。

役割を考えてみよう

役割を考えてみよう

パーティに必要な役割とは、いったいどんなものだろうか。4人で遊ぶことを前提として、4つの役割と、それぞれのプレイヤーがやるべきことをまとめてみよう。

役割の種類

役割に応じてやるべきことが決まる

仲間全員に役割が決まっていれば、どこで自分が動いて、何を仲間にまかせればいいのかがわかる。無駄な行動が少なくなるので、冒険がスムーズになり、楽しくプレイすることができる。仲間と意見がわかれてモメるのも、マルチモードならではの醍醐味ともいえるが……。

←役割分担は、冒険の前に決めておこう。メンバー全員の希望を聞いて、みんなが納得できる役割が決まってからの出発が理想だ。

➡意見がわかれたら勝手な行動はとらず、冒険を一時中断してでも話しあいをするべき。「みんなで楽しく」がマルチモードの基本だ。

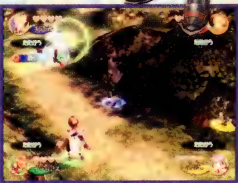
リーダー

- 全体のまとめ役
- 作戦を立てる
- アイテムを分配する

総合的に冒険をリードするのが役目。できれば初めての人ではなく、何度かプレイしてゲームに慣れた人が担当するといい。いろいろなことに気を配り、仲間の安全を考えて行動すること。

先導役

- 敵を攻撃する
- ケージの位置を調整

常にパーティの先頭に立ち、敵の攻撃から味方を守るのが役目だ。当然ながら敵の攻撃にさらされることになるので、防具の充実はもちろん、回復役のサポートがなくては話にならないぞ。

魔法係

- 魔法中心で攻撃
- 合体魔法のかけ声

前線で戦う仲間の後ろで守ってもらいながら、おもに攻撃魔法を使う役目。魔法を失敗しないのはもちろん、敵の弱点属性を把握できているとベスト。冷静な魔石の選択が重要になる。

回復係

- 味方を回復する
- ケージの位置を調整

戦闘にはあまり参加せず、弱った味方の体力をケアルで回復したり、設置したクリスタルケージの位置を調整したりする。手があいたら攻撃に参加してもいいが、本業はあくまでサポート。

役割分担の決めかた

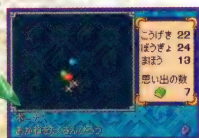
必要な役割がわかったら、次は誰がどの役割を担当するかを決めよう。好きな役割を選んでもいいが、なかなか決められないときのために、決めかたの例を挙げてみよう。

GBAのレーダーで決める

ダンジョン突入時にそのつど決まる、GBAのレーダー。とても便利だが、全員の内容はバラバラだ。そこで、レーダーを基準に役割を決めてみよう。公平かつ合理的な決めかたができる。

←地形レーダーによると、左が正解らしい。

←道案内役となって、パーティを誘導しよう。

モンスターレーダーの人は……

前もってパーティに警告！

周りにいるモンスターを警戒し、危険な場所があれば仲間に教えてあげよう。ただし、地面に潜っているムーなど一部の敵は、レーダーに映らないことがあるぞ。

おもな役割

- 敵が固まっている
  →みんなで準備
- パーティが弱っている
  →遭遇前に回復

トレジャーレーダーの人は……

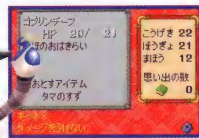
宝箱の位置をしっかりチェック！

当然ながら、宝箱の位置をみんなに伝えるのが役目となる。ただし、宝箱を見つけてもすぐには向かわず、戦闘や回復が終わり、みんなが動ける状態になるのを待つこと。

おもな役割

- 宝箱を発見
  →みんなに伝える

※全員が移動できる状態になるまで待つ

スカウターの人は……

モンスターの能力を分析！

スカウターに表示される情報で特に役立つのは、モンスターのHPだ。残りHPを教えるのはもちろん、余裕があれば味方の攻撃がどれだけダメージを与えるかもチェック。

おもな役割

- 弱点(HP)を伝える
  →弱点魔法で攻撃
- 落とすアイテムを見る
  →必要なら何度も倒す

地形レーダーの人は……

パーティの行き先を指示！

周りの地形が見渡せるレーダーが出たら、パーティの誘導が役目となる。カトゥリゲス鉱山などの道がわかりにくいダンジョンでは、とくに重宝するレーダーだ。

おもな役割

- 歩ける地形を確認
  →迷わないように誘導

※モンスター、トレジャーレーダーも同時に確認

プレイヤーの性格で決める

プレイする人の性格によっても適した役割が変わってくる。今度はちょっと息抜きに、性格診断チャートを作ってみたぞ。進んだ先の問いに正直に答えて行けば、キミにピッタリの種族や役割がわかるはずだ。とくにやりたいことがなかったり、話しあいで決まらないときに活用してほしい。

性格診断チャート

start Yes → No →

リーダータイプ

みんなの指揮をとってパーティを導くのが好きなキミは、もはやリーダーをやるしかないだろう。いいリーダーになるためには、自分より仲間のことを第一に考え、常に周りに気を配ることが大切だ。

やっぱり自分がリーダーじゃなくちゃイヤ

専門職よりいろいろできる人が好き

責任感は人よりあると思う

男はだまってガチンコ勝負

攻撃タイプ

常に最前線に立ち、力まかせに暴れたいキミは、正面きって戦う攻撃担当がオススメ。とにかくモンスターがいたらまっ先に突っこもう。攻撃力よりも、まず防御力を上げると効率がよくなるぞ。

ハデに活躍するより縁の下の力もちがいい

アクションゲームには自信がある

なんだかんだで自分がいちばん大事

人とはちがう考えかたをよくする

けっきょく世の中は力より頭が大切

アシストタイプ

器用になんでもこなせるキミは、パーティのアシスト役が適任だ。とくにこれといった役目はないが、回復や援護、助言など、状況に応じてパーティに必要なことをしよう。ちょっと地味だけど大切な役割だ。

魔法タイプ

知的でクールなキミは、あらゆる魔法を使いこなしてパーティの攻撃力をアップさせよう。みんなが一生懸命戦っているときでも、冷静に状況を判断して最適な魔法、ときにはマジックパイルで攻撃しよう。

種族で決める

←キャラを作るときに、あらかじめどの役を担当するか話しあっておこう。

➡決めておかないと、ダンジョンに入っても歩き始めることができないぞ。

種族の特徴を活かす役割

4つの種族には、それぞれ能力に個性がある。無理に役割を決めず、個性に適した役を担当してみよう。メンバーそれぞれがキャラの個性を活かせれば、パーティの能力をひき出すことができる。やりたい役で種族を選ぶのもアリだ。

クラヴァット

なんでもこなす万能型

すべてにおいて平均的なので、得意な役割がないかわりに、苦手な役割もない。必要な能力を伸ばしていこう。

- 長所がない
- 短所もない
- 「まもる」が強力

リルティ

物理攻撃でアグレッシブに!

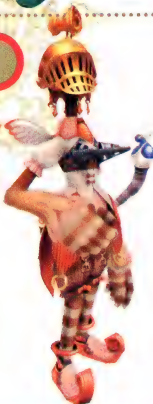
力と防御に長けたリルティは、やはりパーティの先頭に立ち、仲間を守る役が最適。間違っても魔法係はさせないように。

- 「ちから」が高い
- 「ぼうぎょ」も高い
- 魔法の詠唱が遅い

ユーク

魔法で離れた場所から攻撃!

魔法が得意なユークは、魔法を多用する役割がいい。攻撃魔法も威力が高いし、唱えるのが早いので回復役もできる。

- 「まほう」が強い
- 魔法の詠唱が早い
- 肉弾戦が苦手

セルキー

テクニカルな上級者向け

クラヴァットと同じような能力だが、防御が低いためうたれ弱い。戦うときは、敵の攻撃をすべてよけるつもりで。

- 「ちから」がやや高い
- 「ぼうぎょ」が低め
- 「まもる」が使いにくい

こんな編成がオススメ

みんながやりたいことや、好きな種族、さらにはパーティの能力バランスまで考えていると、どの種族を選べばいいのかわからなくなってしまうことも。ここでは役割をあまり考えずに、パーティの能力だけを見て組むオススメ編成を紹介しよう。

よってたかってタコ殴り!!

戦闘が得意な種族で構成された肉体派パーティ。ただし、誰かがケアル役をしないと……。

クラヴァット　クラヴァット　リルティ　リルティ

合成魔法でハデに行こう!

全員が魔法を使える知的なパーティ。クラヴァットが前に出て、残り3人が魔法で攻撃しよう。

クラヴァット　セルキー　ユーク　ユーク

ステータスで決める

強いキャラと弱いキャラの共存

種族によっても初期ステータスに差があるが、新しく参加したキャラがいるとさらに能力に差が出る。今度は、ステータスのちがいを考えた役割分担を考えてみよう。弱いキャラでも途中参加できるが、強いキャラの協力が必要なのだ。

⬅新しく作ったり、「ともだちをよぶ」で加わったキャラクターは……。

➡自分たちと強さがちがうことも。仲間はずれにせず、みんなで遊ぼう。

能力が高いキャラの役割

弱い仲間を守りながら戦う

まず強いキャラが最優先することは、パーティにいる弱いキャラを守ること。モンスターに襲われていたらすぐに助け、体力が減ったら回復させる。ゲームに慣れていないことも多いので、コツを教えてあげよう。

⬅弱い仲間を守りながら戦う。マルチモードならではのバトルだ。

サポートは護衛にお任せ、敵に集中する

直接攻撃や魔法によるダメージは、ステータスに比例して上がっていく。つまり「ちから」の高いキャラが攻撃以外のこと、例えばケージの移動や回復などをするのは効率が悪い。普段はサポート役だとしても、弱いキャラがいるときは戦闘に参加しよう。

⬅ヒマなとき以外は、サポート関係の役割は弱いキャラにまかせたほうがいい。

➡移動するときも、強いキャラが前に出て、弱いキャラが後ろを歩くのが基本。

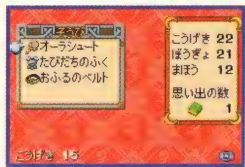
能力の低いキャラができること

逆に、自分が弱いキャラを使うときはどうすればいいのか。基本的には、あまり戦闘に加わらなければいい。弱い力でヘタに攻撃すると、反撃で大ダメージを受けたり、戦闘不能になってしまい、ケアルやレイズの手間が増えてしまう。強い前衛の後ろに隠れながら、傷ついた仲間の回復や、合体魔法への参加などがおもな役割となる。活躍しようとしてはダメだ。

後ろからサポート

⬅どうしても地味な役回りが多くなるが、ある程度はしかたない。強いキャラの足をひっ張らないこと。

種族ではなく能力値の差で判断

どうしても見た目で強さを判断してしまいがちだが、重要なのはステータスだ。ユークでも成長していれば、ゲームを始めたばかりのリルティより強いことだってある。マルチモードの前に、GBA画面でステータスを確認しよう。

7日目

仲間と声をかけあおう

みんなで遊ぶ場合に、大切なことがある。いくら仲のいい友だちでも、言葉に出さないと気持ちは伝わらないぞ。

チームワークはかけ声から

マルチモードの面白さは、コミュニケーションにある。黙々とプレイしないで、どんどんしゃべるといいぞ。ワイワイ騒ぎながら遊ぶと、楽しさはどんどん広がるよ。

声を出さないと伝わらない

ひとりだけで遊んでいるなら、好きなように動けばいい。でもみんなで遊ぶ場合は、積極的に会話をしよう。移動するときや戦うときなど、どんなことでもみんなで決めてからいっしょに行動するといい。ゲーム進行がスムーズになるし、楽しいぞ。

⬅わかれ道での号令は当たり前。

⬅弱い敵から順番に倒そう。

どんなときに声をかけるか

全員で行動するとき

すべてが団体行動で進むので、個人で動く場面は少ない。移動、戦闘、休憩など、何か行動したい場合は、必ず仲間に声をかけるようにしよう。

⬆みんないっしょなら、とっさの危機にも対応できるよね。

何かお願いするとき

せっかくみんなで行動するなら、お互いに協力したい。味方の能力や持ち物を頼りにして弱点を補えば、パーティの力は何倍にもなる。

⬆みんなで集まって「ケアルお願い」。1回で全員を回復だ。

こんなときに頼もう

- 倒れそうだから ケアルがほしい
- 敵が来たから 倒してほしい
- 好物が出たから ゆずってほしい

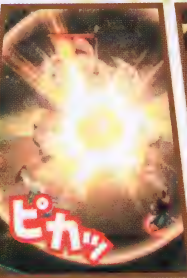
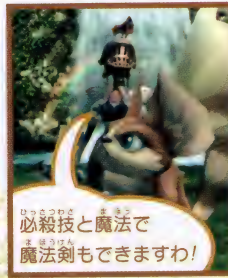
いい頼みかた・悪い頼みかた

人に何かを頼むなら、言葉遣いにも気をつけよう。「やって当たり前」ではなく、感謝の気持ちを忘れずに。自分が言われてイヤな頼みかたではダメ。

必ずお礼を言おう！

頼みごとを聞いてもらったら、お礼はしっかりと。「ありがとう！」「サンキュー」「助かったよ」。感謝の気持ちさえ伝われば、言葉はなんでもいい。

力をあわせて合体魔法！

みんなで協力して放つ合体魔法は、まさに必殺の威力を秘めている。呼吸をあわせ、ド派手な魔法を完成させよう。

合体魔法を使うコツ

合体魔法について説明するぞ。具体的にどういう仕組みになっているのか、どうすればいいのか、そして発動のコツなどを、ひとつずつじっくり解説していこう。

合体魔法のやりかた

2人以上でリングをかさねよう

合体魔法を使うには、魔法を唱えると出るターゲットリングを2つ以上かさねて、一定のタイミングでAボタンをはなせばいい。魔法の種類やボタンをはなすタイミングで、いろいろな魔法が出るぞ。

➡リングが「ポワン」と光ればかさなった合図。

⬅ボタンを離せば発動!成功するまで練習しよう。

発動のしかたは2種類

ボタンをはなすタイミングは、同じタイミングではなす「同時発動」と、少しだけずらしてはなす「連携発動」の2種類ある。とくに連携発動はタイミングが難しいが、成功すれば絶大な威力の合体魔法が発動する。何度も練習してタイミングを覚えよう。

⬅ポスター裏の表を見て、魔法の組みあわせを確認しておこう。

同時発動
記号「+」
くわしくはPページ92

連携発動
記号「➡」
くわしくはPページ93

合体魔法の種類

マジックパイル

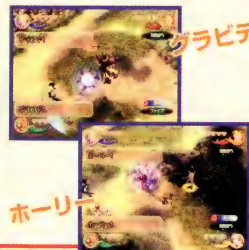
魔法A+魔法A=強化

同じ魔法を合成してより強力な魔法に!

同じ魔法を合成することで、より強力な魔法が発動。例えばファイア同士なら、ファイラやファイガになる。

魔法A+魔法B=異種

ちがう魔法を合成するとまったく別の魔法に

組みあわせが多くて大変だが、覚えればとても役に立つ。自分が魔法係なら、なおさら暗記しておきたい。

魔法剣

魔法➡必殺技=魔法剣

必殺技の威力に魔法の力をプラス!

一部の魔法のあとで必殺技を連携発動すると、魔法の効果を持った必殺技が出せる。「(魔法名) 剣!」というメッセージが成功の合図だ。

➡必殺技に、火炎や氷結・電撃などの追加効果がつくのだ。

合体魔法のタイミング❶「同時発動」を知る

みんな同時にボタンをはなす!

その名のとおり、リングをかさねているメンバー全員で同時にボタンをはなす発動方法だ。タイミングがあってさえいれば成功するので、次の連携発動よりも難易度は低い。たくさん練習をして、実戦で使えるようにしておくといいぞ。

■ターゲットリングのかさねかた

くっついていればOK

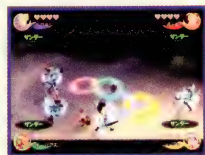
全員のリングがくっついていればOK。「誰かに」ではなく「全員」なので、みんなが自分以外の3人とリングをかさねる必要がある。

いっせーの…

リングをかさねて…

せっ!

同時にボタンをはなす

ズドーン!

簡単だけどあまり強力なものはない

発動が簡単なぶん、連携発動で出せる合体魔法よりも下位の魔法しか出せない。しかし、単体の魔法よりは格段に威力が上なので、積極的に使っていこう。かけ声なしで出せれば完璧だ。

⬇➡同じ魔法を合成するのがわかりやすい。攻撃範囲はあまり広くないものの、みんなで使えば相当な威力になる。

■合体魔法は仲間の協力が必要

2人以上いないと使えない合体魔法は、仲間の協力が不可欠。つまり合体魔法を自由に出せるパーティは、息のあったいいパーティといえる。

リーダーのすること

魔石を分配しよう!

同じ種類の魔石は、ひとりで2つ以上持っていても意味がない。リーダーは誰が何を持っているか確認して、出た魔石をみんなに分配しよう。

■発動時の「+」表示について

合体魔法は多人数で発動すると効果があがる。強くなった分は「+」で表され、魔法の効果や威力がアップ!

⬆ブリザラを4人で出せば「+2」。

合体魔法のタイミング❷

「連携発動」を知る

ワンテンポずらして発動しよう！

同時発動とはちがい、前の人がボタンをはなしてから約0.8秒ほど待ってはなす必要がある。慣れるまではかなり難しいが、何度も練習してコツをつかむしかない。成功すれば同時発動とはちがう種類の、強力な魔法が出るのですぐにわかるはず。

■ターゲットリングのかさねかた

最初の人にくっつける

写真は、4人でファイガを出す場面。緑のリングに3人がリングを重ねる。この場合は、緑の人から順番にファイアを唱えるのだ。

やったよ！

前の人が発動し…

ここだ！

少しだけ待ってボタンをはなす

ドッカーン！

難度は高いが成功すれば強力！

連携発動の特徴は、成功すればかなり強力な魔法になること。わかりやすい例がファイアやブリザドなどの基本攻撃魔法で、同時だとファイラだが連携ならファイガで広範囲を攻撃できる。

⬇➡連携発動はとにかく強力。たとえば魔法係とサポート役でいつでも連携魔法が使えれば、前衛の負担はかなり軽減する。

■同じ組みあわせでも…

同時発動

ファイア
＋
ファイア
＝
ファイラ

連携発動

ファイア
⬇
ファイア
＝
ファイガ

魔法係のすること　タイミングを指示しよう！

合体魔法こそが魔法係の活躍の場だ。モンスターを発見したらすぐに弱点や特性を見極め、仲間に「ブリザドを連携で」などの指示を出そう。

■連携発動のタイミングについて

ずらすタイミングがわからないときは、リングをかさねて1人めだけを発動させてみよう。魔法が出るまでに少し時間がかかるはずだ。

⬆出る瞬間までが連携のタイミング。

合体魔法を練習しよう!

まず場所を確保しよう

どのダンジョンでもいいので、なるべく広い場所のほうが練習しやすいぞ。ジャマになるまわりの敵を全滅させ、魔法に必要な魔石を人数分集めたら練習スタート。目的の魔法が自由に出せるようになるまで、くり返し練習だ。

↓ジャマされないように準備しよう。

まずは一番簡単なファイガで練習だ!!

4人全員で連携発動だ

連携発動のタイミングを覚えるために、4人でファイガを出してみよう。失敗するおもな原因は、タイミングのズレやリングのかさねかたにある。リングをしっかりかさね直してもう一度チャレンジ。

ここでは4人で練習しているけど3人でも同じように発動するのよ

1人目がボタンをはなす → 約0.8秒後 → 2人目がボタンをはなす → 約0.8秒後 → 3人目がボタンをはなす → 約0.8秒後 → 4人目がボタンをはなす

ファイア　ファイア　ファイア　ファイガ発動!!

ファイガを基本パターンとすると合体魔法には右ページの5通りのパターンがありますのよ

連携のやじるしの意味

①… もっともオーソドックスな、約0.8秒のタイミング。時間ではなく感覚で覚えよう。

②… 「①」の半分、約0.4秒の間隔で発動させる。わりとアバウトなタイミングでOK。

③… 「②」のさらに半分、同時ではないので、順番に次々発動させる必要がある。

④… 合成が完成し、あとは魔法が発動するだけの状態。うまくいったら拍手!

■発動するときのかけ声は?

合図となる言葉を作ることも、上達への近道だ。実際に発動する前に、口で「タタタンドーン」「タンタンドーン」とタイミングだけを練習し、全員が覚えてから試してみよう。成功率が上がるはず。

①… ターン

②… タン

③… タ

④… ドーン

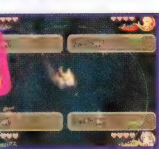
パターン……1

魔法の名前
●ファイガ　●サンダガ
●ブリザガ

左ページでも練習したオーソドックスなパターン。時間がかかるので実戦で出すのは難しめだ。

●ファイガの場合

パターン……2

魔法の名前
●ファイア剣　●サンダー剣
●ブリザド剣

魔法剣はすべてこのパターン。最初の魔法を強力にすれば、魔法剣もパワーアップするのだ。

●ファイア剣の場合

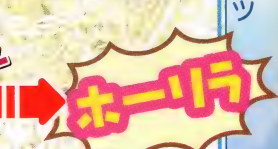
パターン……3

魔法の名前
●ヘイスト　●スロウ
●ヘイスガ　●スロウガ

最初の1人にあとの3人があわせるパターン。ヘイスガはとても強力なので、ぜひマスターしたい。

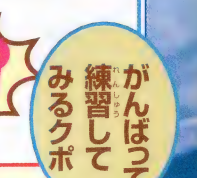
●ヘイスガの場合

パターン……4

魔法の名前
●ホーリラ　●グラビラ

始めの2つの魔法をほぼ同時で出し、そのあと少しずつ遅らせて出す。始めの2人は同時でもOK。

●ホーリラの場合

パターン……5

魔法の名前
●ストップ　●アレイズ

パターン1よりも短い間隔で、3人が連続で出すパターン。少しゆっくりめに出すのがコツ。

●ストップの場合

■どうなったら成功か、何が出たら失敗かを把握しよう

ハデな魔法が出ると、それだけで成功した気分になってしまう。成功したら何が出るのかを確認し、失敗か成功かを見極めよう。

←よく見るとファイラになっている。失敗している。

マルチモードこんなときどうする? Q&A

Q 強さに差があるキャラとパーティを組むことになったんだけど…

A 強いキャラが弱いキャラをいろいろと援助してあげよう。

①レシピや、材料をあげよう

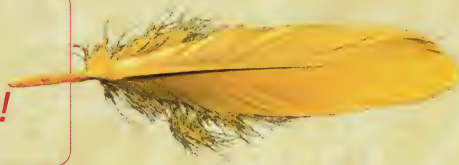
強いキャラなら、これまでに何回か冒険をして、いろんなレシピや材料をもっているはず。それで弱いキャラの装備を強化しよう。

②戦闘ではフォローを忘れずに

もちろん、戦闘中には弱いキャラの動きに気をつけて、「あぶない!」と思ったら魔法を唱えたり、アドバイスをしてあげよう。

注意! キャラ自慢はやめよう!

強いキャラを持っていると、つい自慢をしたくなってしまうもの。だけど、あんまり自慢がすぎると、友だちにイヤがられてしまうぞ。強いキャラは自慢するよりも、弱いキャラを助けてあげることで実力を見せてやろう。

友だちと、意見がくいちがっちゃった！

そんなことになる前に、リーダーを決めておいたらいいかもね。

➡大勢で遊んでいれば、必ず起きるのがプレイヤー同士の意見のくいちがい。それを調整するまとめ役を作ろう。

ボス戦での有利な戦いかたを教えて！

決め手はチームワーク！こんなふうに戦ってみたらどうだろう？

ということで、ボスキャラと戦うときに役立ちそうなポイントを、３つまとめてみたよ。これを参考に、ボスキャラに挑戦だ！

①役割分担を決めよう

それぞれのキャラの能力に応じて、攻撃係、魔法係、回復係など戦闘中の役割を決めて各自がその責任を果たすこと。

②マジックパイル

個別に攻撃するのももちろん大事だけど、チャンスをねらって、マジックパイルや魔法剣などの合体魔法も積極的に使おう。

③回復係は重要だ

傷ついた仲間を治療する回復係は、かなり重要な役目だ。仲間の体力にいつも注意して、戦闘不能になる前に回復させよう。

みんなで競争して遊んでみたい!

いろいろと自分たちでルールを決めてみよう。こんなのはどう?

協力しながら冒険するのがこのゲームの基本。だけど、ときには友だちと競争したいことも……。こんなルールはどうだろう?

①ギル(お金)集め

モンスターを倒すと、ギルが落ちていることがある。ダンジョンをぬけたときに、拾ったギルの額を比べて競争してみよう。

②条件達成度

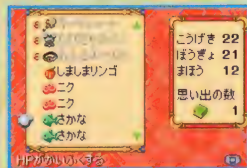
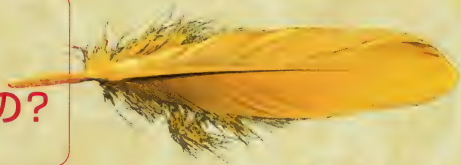
これが一番わかりやすい競争だ。それぞれに与えられたボーナス条件を、どれだけ達成できたかで競いあおう。

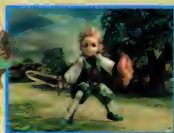
③集めたアイテムの数

ダンジョンに落ちているアイテムを拾った数で競争だ。どんなアイテムでもOK。一番多い人が勝ちになる。

仲間のキャラクターを攻撃できる?

何を企んでいるか知らないけど……。それは無理だからね!

➡背後から味方を攻撃してみたけど、味方にダメージは与えられないぞ。仲間割れはやるだけムダなのだ。

種族ごとに役割の向き、不向きはあるの?

もちろんあるよ。それぞれの種族が、どんな役割に向いているのか。まとめたぞ!

クラヴァット

←魔法が得意で防御力にもすぐれたクラヴァット。攻撃係にしてよし、回復係にしてもよし。

リルティ

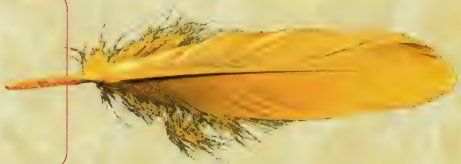
←リルティの長所はなんといっても攻撃力! ガンガン前に出る攻撃係は、リルティにおまかせ。

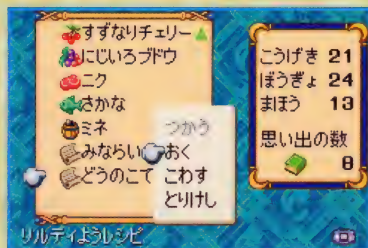
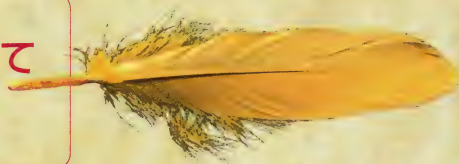
ユーク

←魔法の詠唱時間が一番短くてすむのがユークの特徴。急場の回復係には最適かもしれない。

セルキー

←必殺技のタメ時間が短いが、セルキーはやっぱり攻撃係。魔法を使う役目には向かないかも?

人にアイテムをあげるには?

まず地面に置いてから、拾ってほしい人に声をかけよう。

➡仲間どうしでのコミュニケーションが大事なこのゲーム。積極的に声をかけあっていこう。

アイテムはどうやってわけたらいいの？

必要な人に必要なアイテムがいくように。平等が一番だよ！

➡それぞれのキャラの好物や、装備できない武具のレシピを交換したりすると仲良くなれるし効率もいいぞ。

2人プレイ、3人プレイ、4人プレイそれぞれのコツは？

それぞれの人数でのプレイについて、下にまとめてみたよ。

⬅マルチモードは2人から4人まで遊ぶことができる。人数別の遊びかたのコツは…？

①2人プレイ

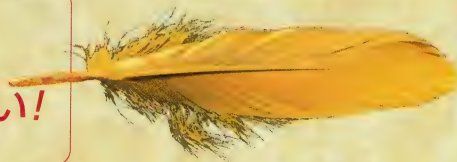
この人数では、さすがにはっきりと役割分担をするのはムリ。おたがいに攻撃と回復をフォローしあいながら進もう。

②3人プレイ

3人いれば役割分担ができる。ケージを持ち、進行方向を決める係、攻撃係、回復係を決めるのが理想的なパターンだ。

③4人プレイ

4人の場合はこれまで紹介してきた通りだ。冒険の途中でそれぞれの役割を変えたりして、あきないようにすること。

ちょっと変わった遊びかたをしてみたい!

こんな遊びかたはどうだろう? よければ試してみて!

冒険に慣れて、友だちどうしの息があってきたら、いろんな遊びかたを試してみよう。ここでは2つの遊びかたを提案するぞ。

①タイムアタック

とにかくすばやく! ダンジョンをかけぬけろ!

ストップウォッチや時計を片手にタイムをはかりつつ、とにかくどれだけ短い時間でダンジョンをクリアできるか、挑戦して見よう。ボスを倒せばゴール! どれだけプレイヤーどうしの息があっているかが、タイム短縮へのカギとなるぞ。めざせ、ダンジョンの最速クリア!

⬆モンスターなんかにかまっているヒマはないのだ。どんどんすり抜け、無視して先を急ごう。

⬆1人が遅れたり、迷子になったりするとパーティ全体のタイムが落ちてしまうことになるぞ。

②最初の装備だけでクリアする

装備にたよらず知恵と勇気で戦いぬくんだ!

冒険の途中で拾うことができる材料やレシピ。ふつうは、こうしたものを使ってどんどん自分のキャラに強い装備をさせ、強化していくんだけれども、このプレイではあえてそれをしない。キャラクター作成の時点で持っている装備だけで、最後まで冒険を続けるのだ。

⬆いろんなレシピを拾ったりするかもしれないけど、目もくれずに最初の装備で進むのだ。

ちょっと一息
モグコラム
ミニゲームの巻

モグハウスでもらえるスタンプを集めるとミニゲームが遊べるクポ！ マルチモードで遊んでいちど挑戦してみるといいクポ！

同じスタンプがすべてそろえばレースゲームで対戦できる！

モグハウスでもらえるモグスタンプを集めると、マルチモードで楽しめるミニゲームが遊べるようになるんだ。遊ぶためには、同じ絵のスタンプを全部集めることが条件。そろった絵のスタンプがもらえた場所でミニゲームを遊べるぞ。全部そろえれば、どのモグハウスでも楽しめるようになる。

同じ種類のスタンプを集めて!!
⬅絵が1つしかないスタンプなら、もらったその場で遊べる。

GBAで楽しむミニゲームだ！
➡GBAを使うのでマルチモード専用だ。

これだけ知っていれば1位も夢じゃないクポ！

「けちらせキャラバンロード」の遊びかた
馬車を動かして1位をめざそう！

テレビ画面に表示される操作方法に従って、馬車を操作して1位をめざそう。基本となるテクニックは、「急なカーブの手前でしっかり減速」ということ。コース外に出てしまうと大きなタイムロスになってしまうぞ。また下の3大ポイントもしっかりチェックしておこう。

⬅コースに置かれた魔石は強力な武器。必ずゲットだ！

レースのルール
✳プレイヤーとCPUが操作する馬車で、合計8台のレースを行う
✳3周してゴールした順番が最終結果となる

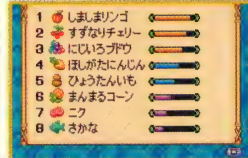
POINT 1 魔石を使って対戦相手を攻撃！

コース上に置かれた丸い玉は魔石。入手後、Rボタンで使える。どれも対戦相手を攻撃してジャマができるんだ。

ファイア 赤	前に発射。当たるとスピードを大幅ダウン。
ブリザド 青	コース上に設置。当たると左右移動が不可能。
サンダー 紫	前に発射。当たると減速＋左右移動不可能に。

POINT 2 好物をとってスピードアップ

コース上に落ちている食べ物は好物をとると加速して、嫌いなものだと減速してしまう。自分の好物を覚えておこう。

1	しましまリンゴ
2	すずなりチェリー
3	にじいろブドウ
4	ほしがたにんじん
5	ひょうたんいも
6	まんまるコーン
7	ニク
8	さかな

⬆事前に好物リストを見ておく。

POINT 3 コースに慣れるまでDの車を使おう

レース前の馬車選択ではDを選ぼう。コーナリングが楽なのでコースを覚えやすい。好物をとれば1位も可能だ。

⬆コースを覚えたら1番で挑戦。

Map Chronicles

2章 マップクロニクル

クリスタル・キャラバン1年目に行くことのできる、2つの地方を収録しています。ダンジョンの最後にいる、手強いモンスターとの戦いかたも身につけましょう。

マップクロニクル

ページの見かた

106ページからのマップクロニクルは、1年目までに進める各エリアのマップと攻略ポイントをまとめてある。エリアマップ、まちマップ、ダンジョンマップの見かたを確認しておこう。

エリアマップ

瘴気ストリームによって区切られたエリアのマップ。エリア内にはまちやダンジョンがあり、街道によってつながっているのだ。

① エリアの名前

キャラバンが冒険するエリアの名前。瘴気ストリームを越えると次のエリアに進むことができる。

② ワールドマップ

世界全体をあらわすワールドマップ。自分のいるエリアがワールドマップ上のどこにあるかを示す。

③ マップ

そのエリアのマップ。まちやダンジョンの場所と、情報が載っているページ数も掲載しているぞ。

まちマップ

まちの情報がわかるマップのページ。まちでやることは冒険の準備。情報を入手したり、アイテムを買ったりすることができるぞ。

① まちの名前

まちや村の名前。最初に出発する村だけは自分で名づけられるが、この本ではティパの村としている。

② エリアマップ

まちや村があるエリアのマップ。自分のいるまちや村がエリアマップ内のどこなのかを確認できる。

③ マップ

まちマップは、上から見たまちの全体図。まちの出口がどこにつながっているかがひと目でわかるぞ。

まちマップではコレがわかる！

アイテム
まちの中に落ちているアイテムの場所。

お店
お店の場所と売っているアイテムの情報。

モーグリの巣
スタンプがもらえるモーグリの巣の位置。

ダンジョン

ミルラのしずくを入手するためにはダンジョンの攻略が必要。ダンジョン攻略に役だつマップと敵のデータ、ボス敵の攻略ポイントをまとめたぞ。

ダンジョンデータ

①ダンジョンの名まえ

②エリアマップ

③ホットスポットの属性

ダンジョンにあるホットスポットの属性。ケージを置くとその属性に変化。

④入手できるアイテム

ダンジョンで出現する可能性があるアイテムのリスト。出現するアイテムは毎回変化するのだ。

⑤ダンジョンのようす

ダンジョンの特徴。各ダンジョンにはそれぞれ個性的な特徴があるので、攻略の前に押さえておこう。

ダンジョンマップ

⑥マップ

ダンジョンの全体図。

⑦モーグリの巣

モーグリの巣がある場所。スタンプをもらおう！

⑧最短ルート

ボス敵までの最短ルート。

アイコンリスト

…スイッチ、しかけ	…みずつぼ
…カギで開く門、扉	…あぶらつぼ
…岩で封じられた壁	…トロッコレール
…宝箱	…強制移動
ホットスポット（4属性）	BOSS ボス敵のいる場所

ポイント&モンスターデータ

ヘッジホックパイ

つめたいのはきらい
かみなりはきらい
スロウはきらい

ハリネズミのモンスターだ。回転して背中の針をぶつけてくる。ファイアを使ってくるが攻撃力は弱めだぞ。

①チェックポイント

ダンジョン内のしかけや迷いやすい通路など、ダンジョンで注意するポイントをまとめたぞ。

②出現モンスター

③モンスターの特徴

モンスターのデータ。ただしHPは場合によって下の表のように変化する。

マルチモードのとき	はじめて冒険するとき
2人のとき………1.25倍	・リバーベル街道…50%
3人のとき………1.5倍	・キノコの森………70%
4人のとき………1.75倍	・カトゥリゲス鉱山…80%

ボスモンスター

④ボスモンスターのデータ

ボス戦に出現するボス敵とザコ敵の情報。

⑤ボスモンスターの攻撃パターン

⑥ボスモンスターの攻略方法

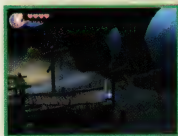
ボス戦を無駄なく攻略するためのポイントをシングル、マルチにわけて紹介している。

ティパ半島

キャラバンの故郷、ティパの村がある半島だ。最初のダンジョン、リバーベル街道でゲームのコツを覚えて瘴気ストリームを抜け新たな世界へ旅立とう！

まち
ティパの港
P113

瘴気ストリーム
1年目

まち
ティパの村
P107

ダンジョン
リバーベル街道
P108

まち

ティパの村

Tipa Village

キャラバンのふるさとで実家がある村。キャラクターを作成するときに選ぶ親の職業によってショップやかじ屋が出現する！

大きなクリスタルの裏側にモグハウスの入口があるぞ。最初のモグスタンプをもらおう！

アイテム
アクセサリ屋
さいほう屋
農家
錬金術師
かじ屋　武器
かじ屋
牛飼い
商人
こなひき
漁師

ショップ(ギル)	
ニク	40
さかな	40
ミネ	20
ミルク	20
どう	300
てつ	500
こんごうせき	250

※青色の線はキャラクター作成時に選んだ親の職業によってきまる家の位置です。

ワールドマップ

D ダンジョン

リバーベル街道

River Belle Path

この街道沿いの美しい川には、
小鬼が棲んでいると誰かが言った
だけど、小鬼を見たひとは誰もいない
その理由をある人はこう教えてくれた
小鬼を見かけたら最後、かならず奴らに食われてしまうからだと
でも、そんな話は昔の話
ひとびとは、小鬼の棲むこの街道を通らず、
新しい街道を通るようになった
古い街道を通るのは、いまとなっては私たち、
クリスタル・キャラバンのみ……

入手可能アイテム

アーティファクト
- ぎんのうでわ
- ぎんぶちめがね
- グリーンベレー
- しゅりけん
- ダブルハーケン
- タマのすず
- バックラー
- マンイーター
- メイジマッシャー
- モーグリポケット
- りゅうのひげ

素材
- どう

食べもの
- さかな
- しましまリンゴ
- すずなりチェリー
- ニク
- にじいろブドウ
- ひょうたんいも
- ほしがたにんじん
- まんまるコーン

レシピ
- てつのたて
- どうのかぶと
- どうのこて
- どうのベルト
- どうのよろい
- みならいのぶき

魔石
- ファイア
- ブリザド×2
- サンダー
- ケアル×3
- レイズ×2

その他
フェニックスのお×2
やさいのたね

進むことのできる壊れた橋があるぞ!!

ティパの村に一番近いダンジョンだ。ホットスポットでクリスタルケージの属性を水に変更し、ダンジョン最深部をめざそう。川の横にあるボスのいる場所への道を見逃さないように、マップでチェックしておくのを忘れずに。また、川岸は通れて、先に進むと宝箱があることが多いぞ。できるだけ多くのアイテムを入手していこう。

⬆みためは壊れている橋だが、対岸に渡れるぞ。川岸へおりて先に進めばボスのいるダンジョンの最深部へ行くことができるぞ!

リバーベル街道

モーグリの巣

いきどまりになっている所にモーグリの巣がかくされている。スタンプをもらっておこう。

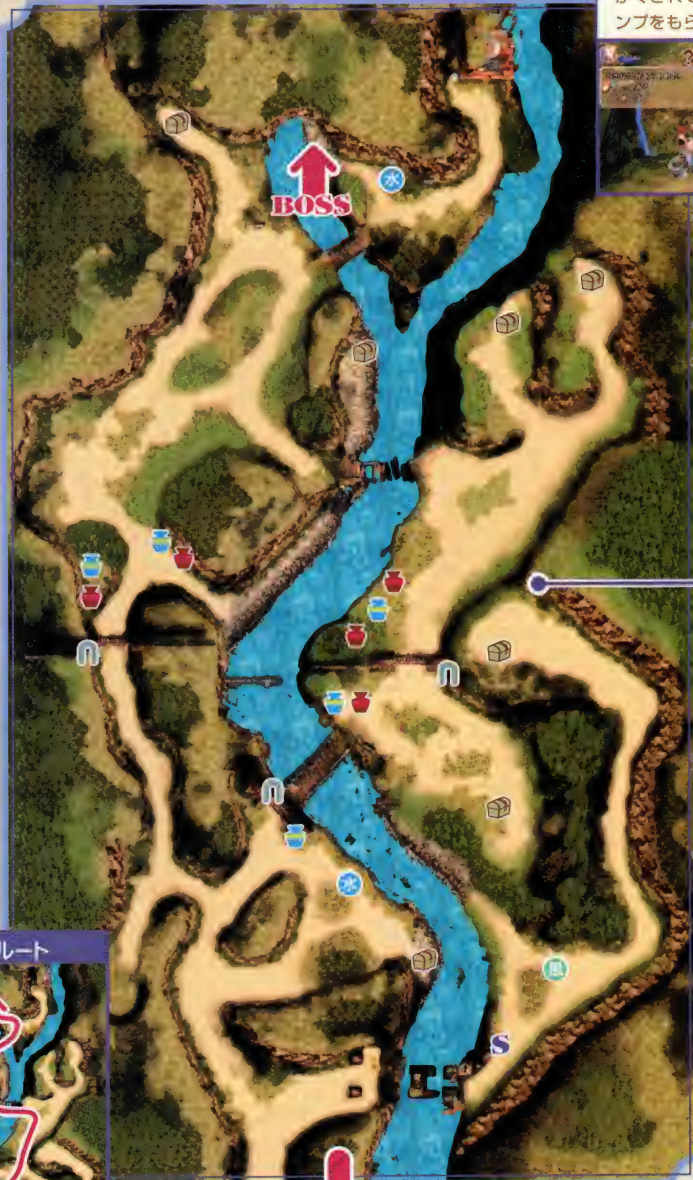
BOSS

S

水

風

ワールドマップ

最短ルート

ゴブリンチーフの攻撃力は高いぞ!!

ゴブリンやムーの攻撃ではハート半分のダメージだが、ゴブリンチーフの攻撃ではハート1つ分のダメージが受けてしまう。ゴブリンチーフの後ろにいるモンスターに見られない位置でたたかえば、攻撃をよけやすくなり楽に倒すことができるぞ!

⬆ゴブリンチーフと他のモンスターが同時に攻撃してきたら一度にげよう。

⬆HPが高いゴブリンチーフには攻撃をよけた後に必殺技で大ダメージだ!

しかけに惑わされるな!

ダンジョンに入るとおろしても対岸に渡れない跳ね橋と、奥にカギがある門がある。あけなくてもボスがいる最深部にいけるぞ。マップ中央の橋を渡りマップ右側の敵を倒してホットスポットの奥にある宝箱を開けて壊れた橋へと戻り先にすすもう!

⬆左の門を通る必要はないが、カギを持ったモンスターのアイテムは取ろう。

⬆風のホットスポットから奥の宝箱へとすすむとモーグリの巣が隠れてるぞ。

出現モンスター リバーベル街道

ゴブリン

HP 12

■ほのおはきらい
■かみなりはきらい
■スロウはきらい

動きが遅くHPも低いモンスター。剣と石を投げる2つの攻撃をしてくるが、動きが遅いので簡単によけられる。

ゴブリンチーフ

HP 24

■ほのおはきらい
■ー
■ー

攻撃はゴブリンと同じだがダメージが2倍と大きいぞ。防御力も高いので必殺技かファイアをつかって倒そう。

ヘッジホックパイ

HP 12

■つめたいのはきらい
■かみなりはきらい
■スロウはきらい

ハリネズミのモンスターだ。回転して背中の針をぶつけてくる。ファイアも使ってくるが攻撃力は弱めだぞ。

ムー

HP 10

■ほのおはきらい
■つめたいのはきらい
■スロウはきらい

大きなツメでひっかく攻撃だけの弱いモンスターだ。動きが早いので必殺技は当てにくい。連続技で攻撃しよう!

B リバーベル街道

ボス戦

ジャイアントクラブ

HP 160

Giant Crab

■かみなりはへいき
■—
■—

巨大なハサミのモンスター

大きなカニのモンスターがリバーベル街道のボスだ。右に巨大なハサミをもち、左に長いツメをもっている。電気を大きなハサミにためることができ、サンダーを無効にしてしまう。また動きを遅くするスロウ、ストップの魔法もきかないぞ。

一緒に出現するモンスター

リバームー

HP 10

■ほのおはきらい
■つめたいのはきらい
■スロウはきらい

素早く動きまわるので攻撃があたりにくい。出現したらすぐに連続技で倒して、ボスに集中できるようにしよう。

攻撃1 ハサミ

巨大なハサミで目の前を攻撃！

右の巨大なハサミを力強く振りおろしてくる攻撃。攻撃は素早くよけるのは難しいので正面に入らずよけていこう。HPを2/3以上減らせばハサミは壊れるぞ。

⬆ハサミは素早く振りおろされるが、後のスキも大きいぞ！

攻撃2 ツメ

左のツメでなぎはらう

左の長いツメを大きく横に振ってくる攻撃だ。ハサミより遠くまでとどき動きも早いので近くにいると逃げられないぞ。ツメはHPを1/3以上減らすと壊れる。

⬆長いツメは遠くから速いスピードでくる強力な攻撃だ！

攻撃 3 バブルスロウ

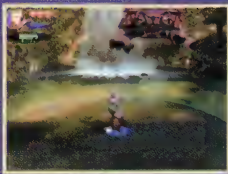
はき出す泡にさわるとスロウ状態に！

口からはき出される泡は、逃げる味方をゆっくりと追ってくるぞ。さわると泡がはじけてスロウ状態になってしまう。大きく泡から離れるようにして回避しよう。

⬆口からはき出される泡に当たらないように横から攻撃だ。

攻撃 4 ハイジャンプ

高く跳びあがって体当たりだ！

高く跳びあがって大きな体で押しつぶしてくるぞ。技のスピードは速いがジャンプしている時間が長いのでボスから離れる方向に逃げれば簡単によけられるぞ。

⬆画面の外へ消えるほどに高くジャンプする大きい技だ！

攻撃 5 電撃

直線に跳んでくる電撃攻撃！

大きなハサミをツメでこすりつけて電気をおこして強力な電撃をぶつけてくるぞ。ハート1.5個分の大ダメージを受け同時に気絶の効果もあるもっとも強力な技だ。

⬆電撃はまっすぐ跳んでくるのでハサミが光ったら回避だ！

攻撃 6 サンダー

サンダーの魔法攻撃

ツメとハサミが壊れるとサンダーの魔法攻撃をしてくるぞ。ダメージと一緒に気絶の効果もあるぞ。連続で使われてしまうと気絶したまま逃げられなくなるぞ。

⬆範囲が広いのでターゲットリングから大きく離れよう。

VS Boss ジャイアントクラブ

シングルモード

攻撃のスキをついて戦おう

泡や電撃をねらいつけて発動してくるので技の開始を確認し、ハサミの方向へよけて攻撃していこう。ハサミやツメの攻撃をよけるために攻撃後はボスから離れよう。魔法はホーリーがもっとも効果的なのでコマンドリストにホーリーとケアルを装備しておこう！

➡大きい技をよけて必殺技で攻撃！

マルチモード

1カ所にかたまらないように！

ボスの攻撃はどれも強力で範囲が広いので1カ所にかたまってしまうと全員がダメージを受けてしまうので味方は間隔をあけて戦おう。1人はケアルで回復を、剣の攻撃はハサミの方向から、2人でホーリーをねらって合体魔法を使って、攻撃していこう！

⬆➡ボスの攻撃は1人をねらってくるので離れていれば攻撃はよけやすいぞ。レイズとファイアかブリザドを使ってマジックパイルさせれば大ダメージだ！

まち ティパの港

Tipa Pier

ティパ半島にある港で、スティルツキンにゲームの説明をいつでも聞くことが出来るぞ。何年か後にはここから船が出るのかも?

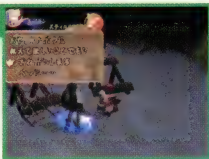
モーグリの巣

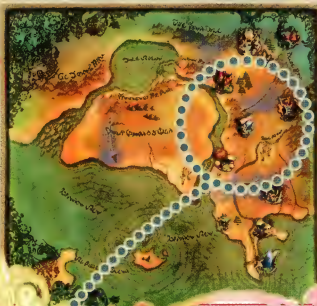
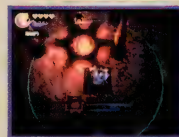
まっすぐ道をおりて行った最初の曲がり角にモーグリの巣があるのでスタンプをもらおう!

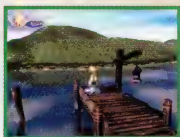
ワールドマップ

ワールドマップ

スティルツキン

ベテラン冒険者モーグリのスティルツキンが世界のことや戦いかたを教えてくれるぞ。

メタルマイン丘陵

かつてリルティが切り拓いた鉱山により、発展した土地。峠の街は昔ほどではないが活気もあり、西の川からは船が出て、大陸の奥へ進むこともできる。

D ダンジョン
カトゥリゲス鉱山
P123

瘴気ストリーム
1年目

C まち
ジェゴン川
P122

D ダンジョン
キノコの森
P115

C まち
マール峠
P121

瘴気ストリーム
1年目

D ダンジョン

キノコの森

Fungi Forest

ホットスポットの属性

まだ小さかったころ、
お母さんにこう聞いたらしい
「ねえ、わたしはどこで生まれたの？」
お母さんは答えてくれた
「わたしたちはね、キノコの森で生まれたのよ」
そんな話を聞いてからというもの、
森で迷う夢ばかり見つづけたっけ
夜中に起きて、
泣きついたお母さんの胸の温もりは、
いまでも憶えている

入手可能アイテム

アーティファクト

- バックラー
- タマのすず
- マンイーター
- アースペンダント
- りゅうのひげ
- グリーンベレー
- ダブルハーケン
- モーグリポケット
- ぎんぶちめがね
- ぎんのうでわ
- メイジマッシャー
- しゅりけん

レシピ

- どうのかぶと
- どうのこて
- どうのベルト
- どうのよろい
- みならいのぶき

素材

- ガラスだま
- ぎん
- きん
- てつ
- どう

食べもの

- さかな
- しましまリンゴ
- すずなりチェリー
- ニク
- にじいろブドウ
- ひょうたんいも
- ほしがたにんじん
- まんまるコーン

魔石

- ファイア
- ブリザド×２
- サンダー
- ケアル×２
- レイズ×２
- クリア

その他

- フェニックスのお×２
- くだもののタネ

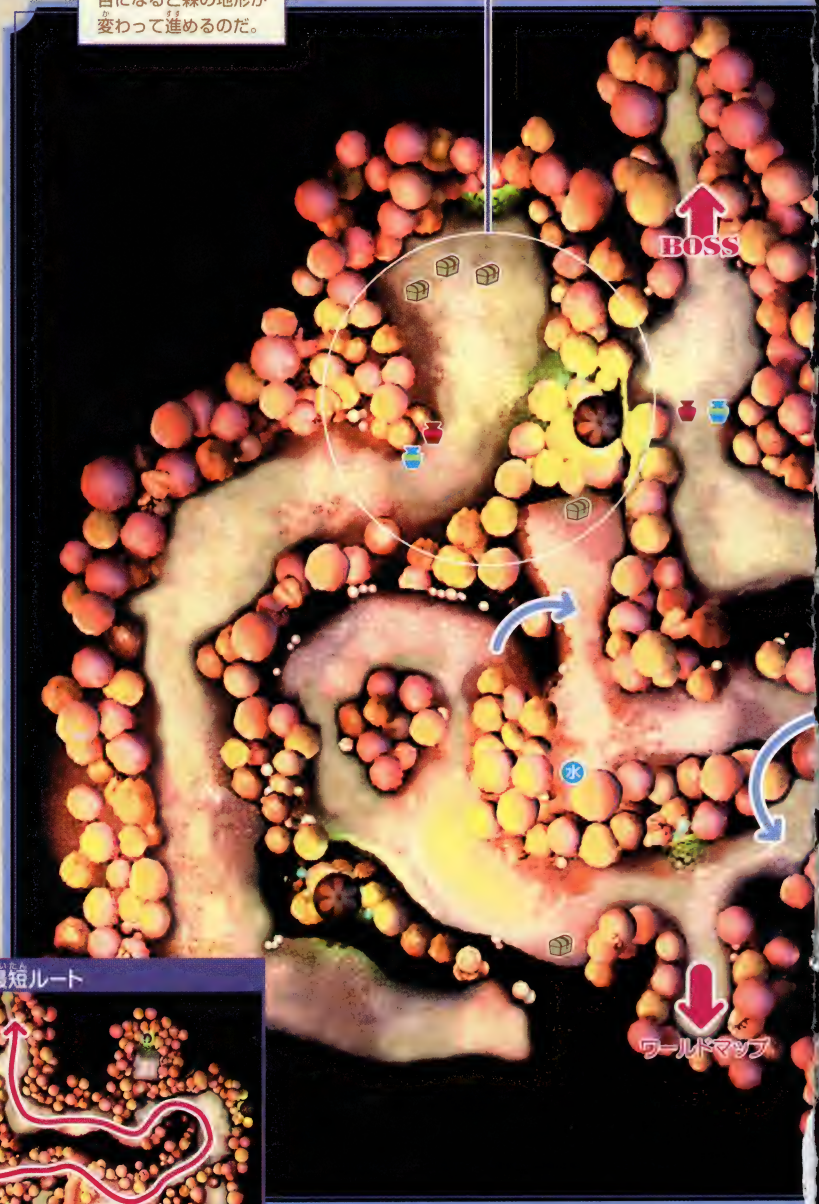
キノコのかさで強制移動!!

大きく繁殖し続けるキノコであふれる森は、迷いの森とも呼ばれるほど入り組んでいる。また、年が経つほどにキノコが成長して森の形自体も変化するのだ。そんな森の中では、行き止まりに見えても、キノコのかさに乗ると強制的にジャンプして奥へと進むことができるしかけがあるぞ。迷ったら乗れるキノコを探してみよう！

↑大きなキノコの上に乗ると、かさがトランポリンのように弾んで、行けなかった森の奥の道へと一気に跳ばしてくれるのだ。

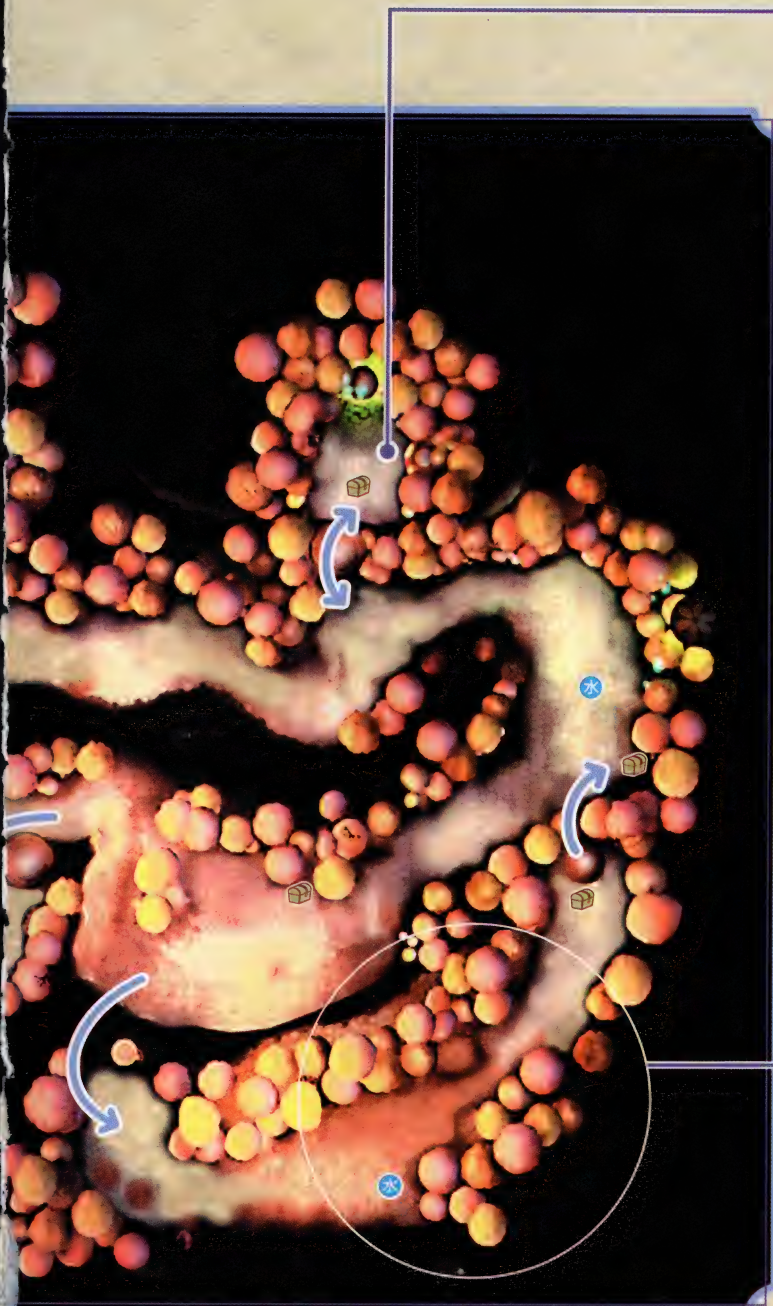
キノコの森

1年目では行けないぞ!!

キノコは年が経つほどにどんどん育つ。3年目になると森の地形が変わって進めるのだ。

最短ルート

1つだけ派手なキノコが生えている場所がモーグリの巣。宝箱だけでなくココもチェック。

水

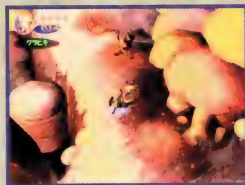
水

1年目では行けないぞ!!

この辺のマップも左上と同じように1年目には行くことができない。行くことができるのは6年目以降になるぞ。

Check Point キノコの森のチェックポイント！

空中のアーリマンにはグラビデだ!!

宝箱の近くなどにいるアーリマン。空中を飛んでいるし、ストップやスロウは効かないため、物理攻撃が当たりにくい。そこで最初にグラビデをかけよう！　無理やり地上に降ろしてしまえば、簡単に倒せるようになるぞ。

⬆空中を飛び回るアーリマン。

⬆グラビデで地上に降ろそう!!

出現モンスター　キノコの森

アーリマン

■ひこうタイプ
■ー
■ー

飛行タイプで、空中をすばやく飛び回る。レーザーのような光線を出して攻撃してくる。グラビデがよく効くぞ。

グレムリン

HP 12

■つめたいのはきらい
■スロウはきらい
■ストップはきらい

攻撃をしてきたらすぐにすばしっこく逃げていく。スロウやストップをかけてから物理攻撃で倒すのがオススメ。

■ほのおはきらい
■かみなりはへいき
■ー

だんご虫のような体をしていて突進してくる。スロウやストップ、それにサンダーが効かないので注意しよう！

ヘッジホッグパイ

■つめたいのはきらい
■かみなりはきらい
■スロウはきらい

ファイアを使って攻撃してくるが、魔法詠唱中に物理攻撃で連続攻撃すれば、簡単に倒せるモンスター。

ヘルプラント

■ほのおはきらい
■スロウはきらい
■ストップはきらい

種を飛ばして攻撃してくる。その場から移動できないので、すばやく回りこんで攻撃すれば、あっさり倒せるぞ。

B キノコの森

ボス戦

モルボル
Molbol

HP 160

■—
■—
■—

触手をあやつる植物モンスター

キノコの森のボスは大きな口を持つ、植物のモンスター。触手と口から吐き出す毒霧や魔法で攻撃してくるのだ。植物のため、比較的ファイアには弱いが、それ以外はとくに弱点がない。攻撃を避けながら長期戦覚悟でじっくり戦おう!

一緒に出現するモンスター

ヘルプラント

HP 12

■ほのおはきらい
■スロウはきらい
■ストップはきらい

モルボルから少し離れた左右の場所に生えてくる。モルボルの攻撃を避けるときに邪魔になるので、先に倒そう。

攻撃1 吸いこみ

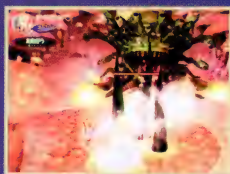
遠くにいると一気に引き寄せられる!

攻撃を回避するのに遠くに逃げていると、吸いこみをしかけてくる。吸いこみはダメージを受けない技なので、攻撃チャンス。一気に近寄って攻撃しよう!!

⬆吸いこまれる勢いにのって近寄り、一気に攻撃するのだ。

攻撃2 触手

地面から急に生えてくる触手!!

一番多くしかけてくる技で、地面の中から大きな触手を生やしてくる。左右にすばやく避けれるが、モルボルのそばは攻撃が当たりにくいので、そこで避けよう。

⬆2方向へ直線的に触手が生えてくるのをうまくかわそう。

攻撃3 スロウ

かなり広い範囲まで届くスロウ!!

行動が遅くなるスロウをひんぱんにかけてくる。魔法の届く範囲もかなり広いので、ターゲットリングが出たら、すぐにリングのそばから逃げよう。また、魔法詠唱中はモルボルの攻撃が止むので、近寄って一気に攻撃を加えるチャンス。物理攻撃でコツコツたたこう!

⬆魔法の詠唱が始まったら、ターゲットリングから逃げるべし!

攻撃4 毒の息

緑色の息には毒がいっぱい!

触手を避けるためや、物理攻撃をするのにモルボルに近づくと、緑色の毒の息を吐きだしてくる。毒状態になると、ハートが徐々に減っていくが、ケアルで回復をくり返せばそんなに怖い攻撃ではないぞ。クリアよりもケアルでこまめに回復しつつ戦っていこう!

⬆モルボルに近づきすぎると、毒の息にやられてしまうぞ!

VS Boss モルボル

シングルモード

敵のそばで触手を避けながら戦おう!

モルボルの攻略方法は、攻撃を始めたときにこちらから攻撃をしかけるパターンが有効。スロウを唱えているとき、または、触手を打ちだそうとしたときに近づいて攻撃し、毒の息が来る前に遠くへ逃げよう。吸いこみを誘うために、なるべく遠くまで逃げておこう。

⬆地面から生える触手に当たらないように移動だ。

マルチモード

役割を決めて戦おう!

ケアル担当、スロウ担当、物理攻撃担当と役割をわけておけば、毒の息による状態変化も気にせずに戦える。触手攻撃を確実に避けて、敵との間合いをうまくとっていこう。余裕があればマジックパイルでホーリーを使うと、弱点の少ないモルボルに大きなダメージを与えられるぞ!!

⬅モルボルに対して有効な魔法は、スロウとホーリーだ。マジックパイルをうまく使おう。

まち

マール峠

Marl Perk

丘陵の中心にある峠の街。かつては鉱山に働く者たちでにぎわっていたのだが、今は大陸を行き交う人びとの休憩地点になっている。

かじ屋：防具

防具と武器のかじ屋で、武具を合成しよう。

ワールドマップ

かじ屋：武器

ワールドマップ

ワールドマップ

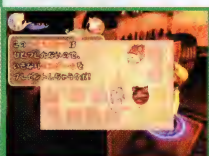
アイテム

モーグリの巣

防具のかじ屋の前にある、木のポストが目印。崖に下りる階段を進んで行くと巣があるのだ。

1種類しかないスタンプをゲットできるぞ!!

ショップ：行商人（ギル）

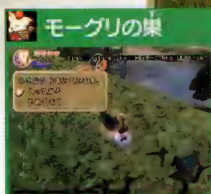
品名	ギル
どう	300
てつ	500
ミスリル	5000
どうのかけら	100
てつのかけら	100
こんごうせき	250
せんしのぶき	300
てつのよろい	150
ミスリルのよろい	300
ミスリルのたて	250
てつのこて	100
ミスリルのこて	250
てつのかぶと	100
ミスリルのかぶと	250
てつのベルト	100
ミスリルのベルト	250

※行商人は奇数年のみ出現します。

まち

ジェゴン川

Jegon River

清らかな水が流れるジェゴン川。行く手をはばむような大きな川だが、時が来れば新しい場所へと続く大事な出発点になる場所なのだ。

年が経つと、渡し舟に乗って新しい大陸へ!

モーグリの巣

3年目以降、対岸に渡れるようになれば、このモーグリの巣にも入れるようになるぞ。

今は渡し守は旅に出てしまっているらしい。

渡し守の家

船着き場

ワールドマップ

ワールドマップ

船着き場

D ダンジョン カトゥリゲス鉱山
Cathuriges Mine

ホットスポットの属性

わたしのおじいさんの、おじいさんの、
そのまたおじいさんが、まだ子供だった頃
この大陸はリルティの民が支配していた
リルティたちは鉄の武器を使い、
その力によって、すべてのものを従えていった
だけど、無限に思えたその力も、
鉱山から鉄がとれなくなると共に、徐々に衰えていった
鉄が消え、そして、リルティの野望までもが消えてしまい
残されたこの鉱山は、
魔物たちの絶好の棲みかとなった

入手可能アイテム

アーティファクト
- ぎんのうでわ
- ぎんぶちめがね
- グリーンベレー
- しゅりけん
- ダブルハーケン
- タマのすず
- バックラー
- マンイーター
- メイジマッシャー
- モーグリポケット
- りゅうのひげ

レシピ
- どうのよろい
- みならいのぶき

素材
- てつ
- てつのかけら
- どう
- どうのかけら

食べもの
- さかな
- しましまリンゴ
- すずなりチェリー
- ニク
- にじいろブドウ
- ひょうたんいも
- ほしがたにんじん
- まんまるコーン

魔石
- ファイア
- ブリザド
- サンダー
- ケアル×2
- レイズ×2
- クリア

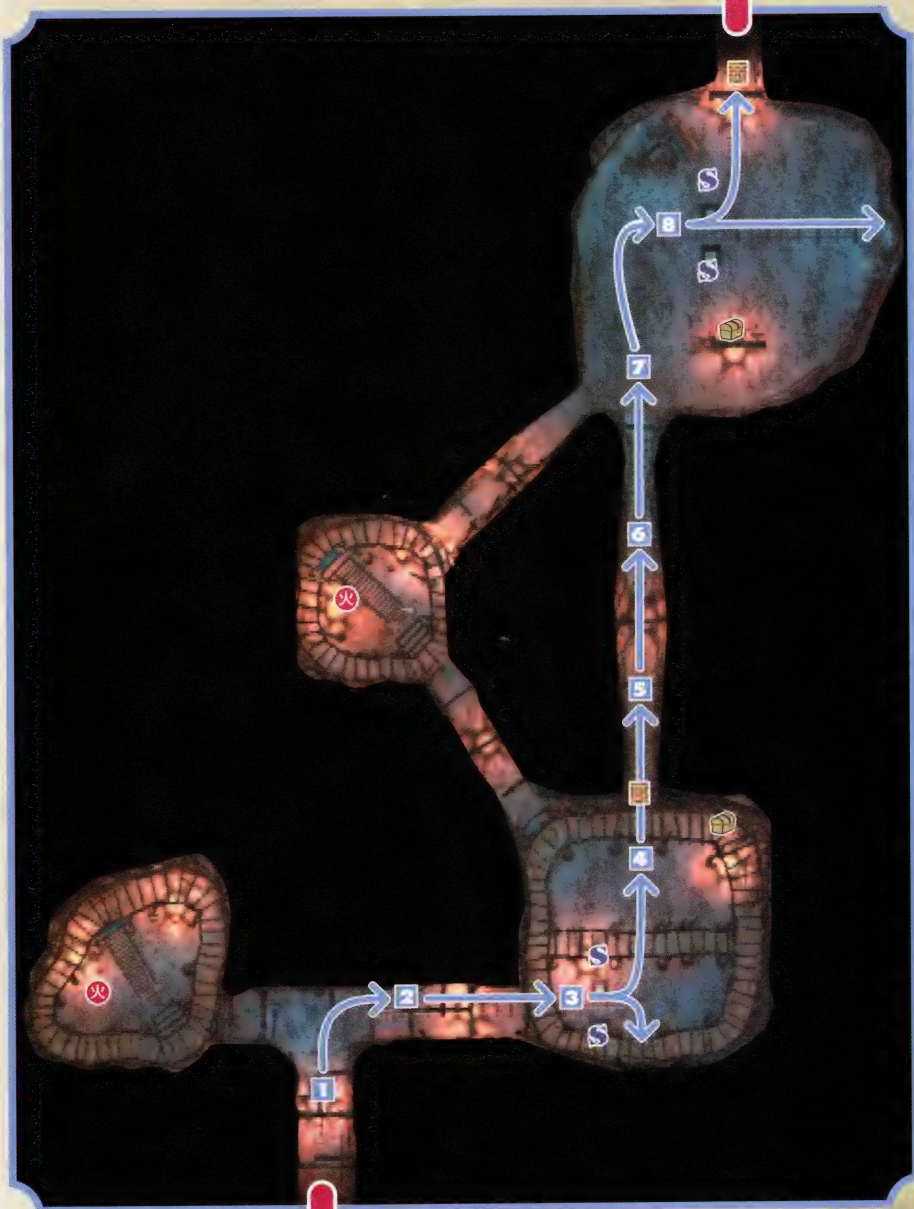
その他

フェニックスのお×2
くだもののタネ

トロッコをうまく使おう!

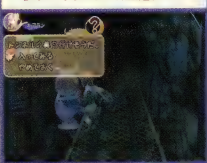
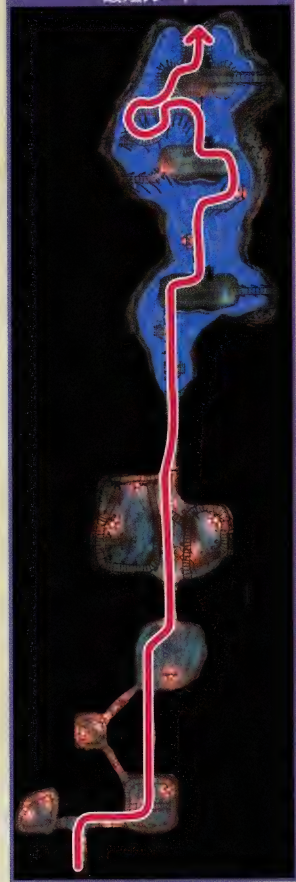
その名の通り、元はリルティの鉱山だった。地中を複雑に掘り進んでできた道なので、迷路のようになっている部分も多い。2層になった部分が多い前半部と、地中の川ぞいに進む後半部にわけられるが、とくに前半部分は迷いやすいので注意しよう。鉱石の運搬用トロッコの線路が残されているので、道しるべのかわりにして進もう!

⬆坑道の入口には古いトロッコが残されていた。剣でたたいてみると線路の上を走っていくぞ。何かの役に立つかもしれない!

右のページ A へ

ワールドマップ

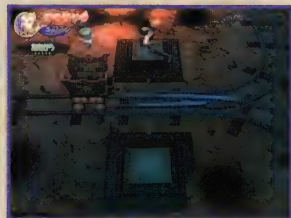
※マップ内の 1 ～ 8 の数字は
トロッコの止まる場所です。

モーグリの巣

左にわかれた線路を進んでいき、つきあたりの壁のところだ。わかりにくいので注意！

最短ルート

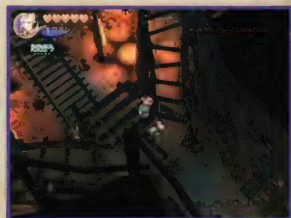
トロッコで道をきり拓け！

坑道を進んでいくと、木箱で通路がふさがれている所がある。押してきたトロッコをぶつけて、崩してしまおう！　また、ところどころにポイント（線路を切りかえる装置）がある。まちがえてトロッコを、障害物がない方に進めてしまうと、入口まで戻らなくてはいけないので注意！

⬆通路いっぱいに積み上げられていた木箱が、トロッコでふきとんだぞ！

⬆これがポイントだ。板の部分に乗って、正しい方向に切りかえよう！

上の階層もチェックしよう

鉱山の前半部分は2層になっている部分が多い。下のフロアを進んでいるときには上の通路が半透明になって、自分のいる所がわかりやすくなる。逆に、上の通路は見おとしがちなので、スロープ部分から登ってすみまでチェックしアイテムをとりそこねないようにして進んでいこう。

⬆下のフロアを進んでいるときは、上の足場や通路は半透明で見えにくい。

⬆上の通路に登ると、半透明だった部分が表示され、奥へ続く通路が見える。

出現モンスター　カトゥリゲス鉱山

オーク

HP 16

■ほのおはきらい
■スロウはきらい
■ストップはきらい

このダンジョンではいちばん下っぱだが、オークの一族はみな力が強いので油断は禁物。魔法攻撃が効果的だ！

ボム

HP 12

■ほのおはへいき
■つめたいのはきらい
■かみなりはきらい

強力な魔法攻撃をしかけてくる。詠唱時間が長いので、その間に接近して倒そう。最後に自爆するので注意！

オーガ

HP 48

■かみなりはきらい
■－
■－

HPが高く、魔法攻撃にも強い強敵だ。見かけによらずすばやいので、一撃したら離れるという戦法で倒そう。

オークメイジ

HP 16

■ほのおはきらい
■スロウはきらい
■ストップはきらい

多彩な魔法攻撃を持つが、詠唱時間が長めなのでそれほど恐くない。魔法を唱えだしたら接近して攻撃しよう！

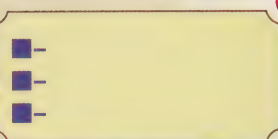
B カトゥリゲス鉱山

ボス戦

オークキング

Orc King

HP 160

■－
■－
■－

両手に強力な武器が!!

パワーを誇る種族、オークの王だけにその破壊力は強烈だ。大きな体に大きな武器を持ち、力まかせに振り下ろしてくる。移動力を活かし、相手のスキをついて攻撃しよう。回避が困難な必殺技があるので、常にHPに余裕をもって戦おう。

一緒に出現するモンスター

オークポーン

HP 16

■ほのおはきらい
■スロウはきらい
■ストップはきらい

ボスの援護に出現するが、能力はオークとほぼ同じだ。攻撃のジャマになるので出現したら早めに倒しておこう。

攻撃1 ハンマー

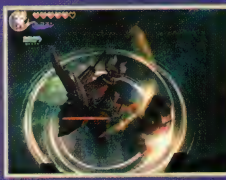
地を揺るがす強烈な一撃

右手に持った巨大なハンマーを振り下ろす。振りかぶったら右側に回りこんで攻撃だ。スキは少ないので連続攻撃はねらわず、距離をとって次の攻撃に備えよう。

⬆振り上げたハンマーが光ったときが、攻撃のチャンスだ。

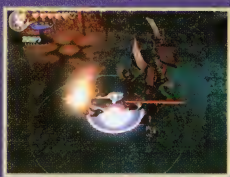
攻撃2 回転攻撃

回避不能な恐怖の必殺技

前ぶれなしにいきなり発動するので、予測するのが困難だ。攻撃範囲も広い。いつこの攻撃を受けてもだいじょうぶなように、HPはこまめに回復しておこう。

⬆この攻撃を受けたら、すぐにHPを回復させておこう。

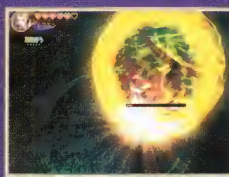
攻撃3 斧

オークの武器がうなりをあげる！

左手に持った斧のような武器を振り下ろす。モーションは大きいので、振りかぶったら左側に回りこんで攻撃だ。ハンマー攻撃と同じく、一撃離脱が基本戦法だ。

↑振り下ろす前に攻撃、すぐに走って次の攻撃に備えよう。

攻撃4 ファイア

威力の大きいファイアの攻撃だ！

ごく普通の「ファイア」による魔法攻撃。ターゲットリングに近よらないよう注意すればOKだ。詠唱時間が長いので、攻撃するにはチャンスだ。連続技で攻撃！

↑炎が大きくハデに燃えあがるが、恐れることはないぞ！

攻撃5 自爆

周囲を焼きつくす最後の大技！

ボスのHPが残りわずかになると力をため始め、数十秒で自爆。周囲に大ダメージを与え敵も倒れる。モーションに入ったら集中攻撃を加え、自爆前に倒そう。

↑自爆されたときのために「フェニックスのお」を用意。

VS Boss オークキング

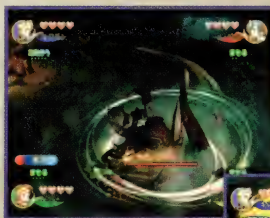
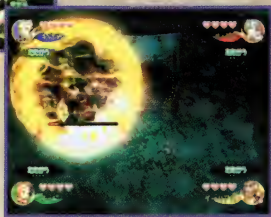
シングルモード

ヒット&アウェイで戦おう！

相手が攻撃モーションを起こしたら走って回りこんで攻撃、すぐに離れて次のモーションを待つというのが基本パターン。敵が自爆モードになったら、連続攻撃で一気に倒そう。回転攻撃は予測が難しいので、常にHPを満タンにしておこう。回復アイテムも忘れずに。

マルチモード

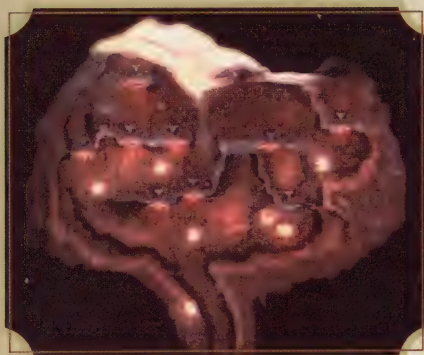
回復役は攻撃にまきこまれないように注意！

このボスは魔法攻撃に対する耐性が比較的高いので、直接攻撃を中心にした構成にしよう。注意しなくてはならないのは「回転攻撃」で、いきなり多人数が大きなダメージを受ける危険性がある。回復係はこの攻撃の範囲内に入らないよう、注意しながら移動しよう。

⬆➡「回転攻撃」は攻撃範囲が広くダメージも大きい。回復係がまき込まれるとパーティが全滅する危険性も高い。「自爆」モーションに入ったら全員で総攻撃だ！

マップダイジェスト

この世界にはまだたくさんのダンジョンや街が存在する。その一部を紹介しよう。

ゴブリンの壁
Goblin Wall

昔、街道にはたくさんの魔物がいて通行することが困難だった。勇敢なリルティの民によって、街道から追いはらわれ、魔物は世界のすみっこでひっそり暮らすようになった。ここもそんな魔物の棲みかだ。

World Map

➡厳重に守られた宝箱が。どうやったらゲットできるのだろう。

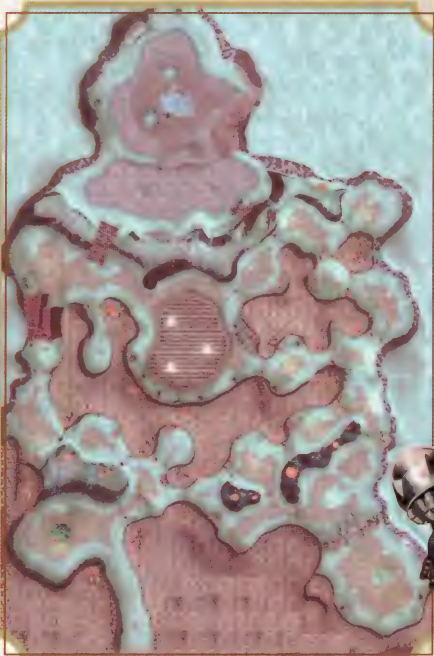
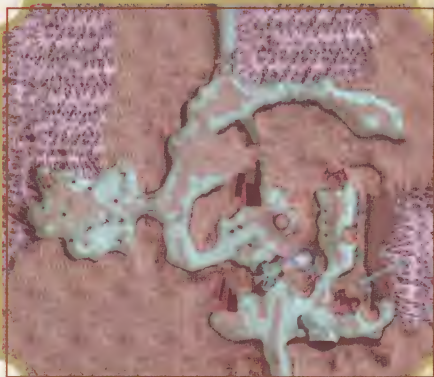
⬅地割れや閉ざされた通路が行く手を阻む。敵の数も多いぞ！

キアランのダンジョン探索日記

村の近くにこんなところがあったなんて驚きだ。モンスターの骨や牙を使ったしかけがたくさんあって、進むのは大変だった。ウワサのプリンなど、てごわいモンスターも多く出現した。

ティダの村

Tida Village

昔は光あふれる豊かな村だったそうだ。ある年、クリスタルの恵みが受けられる最後の日になっても、キャラバンは帰ってこなかった。廃墟と化した村には日陰の植物におおわれ、多くの魔物が棲みついた。

World Map

⬅村人の怨念だろうか、ガイコツのモンスターが襲いかかった。

➡植物や菌糸が行く手を阻む。一体どうやったら先に進めるのだろうか……？

チャドのダンジョン探索日記

クリスタルが輝きを失うと、村はこうなってしまう…。オレたちの任務がいかに重要なのか、思い知らされたぜ。すっかり植物におおわれてしまったところもあって進むのには苦労したなあ。

アルフィタリア城

Arfitaria Castle

リルティの民が世界の支配者だった頃に築城され、現在も城下町として繁栄している。最近はキャラバン相手の商売の街となり、若い人たちには戦士としての自覚がない。年輩者はそんな現状を嘆いている。

World Map

イーリアスの街探索日記

やはり都会はちがいますわね。街並みもキレイですし、必要なものがなんでもそろうのも便利ですのよ。キャラバンのお役目が終わったらここに住もうかしら。

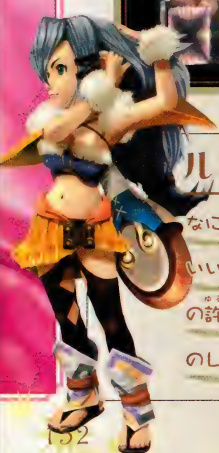
⬅輝く巨大なクリスタルがこの街のシンボルとなっている。

➡現在は商人の街になり、こんな所にも商売している人がいる。

ジャック・モキートの館

Jack Moscheat

魔物は野蛮な種族だけかと思ったら、貴族階級の魔物もいたのだ。豪華で大きなお屋敷に住み、たくさんの使用人を使って暮らしている。しかし、そこにミルラの木があるのなら、攻めていかなくては。

World Map

ル・ジェのダンジョン探索日記

なによ、こいつモンスターのくせに、ものすごくいい暮らししてるじゃない！ あたしってこーゆーの許せないタイプなんだなあ。もちろん、ミルラのしずくはキッチリといただいて来たわよ。

←入口に各種族の紋章が。何か意味があるのか。

➡モンスターの大きさにあわせて家具なども大きい。

ヴェオ・ル水門
Veo Lu Sluice

かつてリルティの民が世界に平和をもたらしたとき、ユークの民はこの水門を作った。シェラ湖の水をジェゴン川に流し、ファム大平原を農耕地へと変えた。しかし、今は魔物が棲みついてしまっている。

World Map

⬆多くの調整池を持つヴェオ・ル水門。池の中にも宝箱が！　あの宝箱はどうやって取るのだろう。

⬅あんな所の水たまりにカギが隠されていた。でも、取れるのか？

シェラの里
Shella

ユークの民の隠れ里。入るには「シェラのあかし」が必要だ。魔法を始めさまざまな学問を究めようとするユークの民の里なので、学ぶ施設もたくさんあるようだ。ここでしか得られないものもあるかも。

World Map

⬅必要なアイテムは、近くのダンジョンをよく探してみよう。

⬅ユークの民だけでなく、いろいろな種族の子供たちが学んでいる。

この世界には、まだまだたくさんの街やダンジョンなんかがあるクポ！

ちょっと一息
モグコラム
街道イベントの巻

ときどき移動しているといろんな人に出会うクポ! もしかしたら冒険にも関係あることが起きるかもしれないクポ!

街道のわかれ道で起きるイベントに注目しよう!!

ワールドマップを移動中、ダンジョンや街のないただの分岐点に着いたときにイベントが起こることがあるんだ。ほとんどは冒険と関係がないけど、出会う人によってイベントがつながっているのでしっかり見ておこう。中には、アイテムをもらったり、逆にとられたりするイベントもあるぞ。

キャラバンでわかれ道に進むと
⬅何もない分岐点に向かって移動。分岐点に着いたとき…。

キャラバンがゆれたらイベント発生!
➡冒険を左右する重要なイベントもあるぞ。

とくに重要な2人を紹介するクポ!

黒騎士編

名をはせた彼の身に何が起こったのか!?

大陸中にその名を轟かす「黒騎士」という人物。戦いを極める旅に出ていたらしいが、最近良くない噂がキャラバンに届くようになっていた…。彼は何故、変わったのか?

⬅キャラバンが冒険に出始めたばかりのときは、街道で聞く噂も、名声に近いものだった。

➡ついに噂の黒騎士と出会う。しかし黒騎士の様子は名声とかけ離れていた…。

ガーディ編

不思議な行動ばかりする彼の真意は・・・

ガーディはあちこちのキャラバンを渡り歩く謎の人物。人を食ったような話しかたでしゃべり、常に嘘をついている。悪気なく行動する彼の真意は…。

➡初めて出会ったのはリルティのキャラバンともめているとき。真顔で嘘をつきまったく悪く思っていない。

⬅キャラバンと会うと、なぜか最後にそのとき思い出した詩を聞かせてくれる…。

それぞれの結末は? 続きは自分の目で確かめよう!

Data Chronicles

3章 データクロニクル

中盤までに入手できるアイテムのデータを紹介しています。さらに合成のためのレシピデータ、ボーナス条件、魔法の効果もおさめてあります。

装備品

装備品としてスロットに装備するアイテムのリスト。武器、防具、装身具、アクセサリの4種。

表の見かた

	名まえ ①	こうげき ②	説明 ③	効果 ④	種族 ⑤
	みがるなけん	15	必殺技は「パワーソード」。強力な一撃をふり下ろす。	——	
	アイアンソード	20	必殺技は「払い抜け」。ひとふりで駆け抜け、敵を斬り払う。	——	

① 装備品の名まえ

② 装備品の能力
武器の場合は攻撃力、防具、装身具の場合は防御力をそれぞれ表示している。

③ 説明

④ 効果
装備品を装備することで発動する効果。

⑤ 種族
装備品を装備できる種族。各アイコンが表す種族は右のとおり。

…クラヴァット
…リルティ
…ユーク
…セルキー

武器

右手に装備する通常攻撃用の武器。武器によって必殺技が変化する。特殊な必殺技が出せるものもある。

	名まえ	こうげき	説明	効果	種族
	みがるなけん	15	必殺技は「パワーソード」。強力な一撃をふり下ろす	——	
	アイアンソード	20	必殺技は「払い抜け」。ひとふりで駆け抜け、敵を斬り払う	——	
	セーフブレイド	25	必殺技は「バッシュアタック」。たてでなぐってから斬る、連続攻撃	——	
	フェザーセイバー	31	必殺技は「パワーソード」。強力な一撃をふり下ろす	——	
	ルーンブレイド	30	必殺技は「ソウルショット」。巨大な気合弾を飛ばす	——	
	アイアンランス	15	必殺技は「せんぷう斬り」。ヤリを回して、駆け抜ける	——	
	パルチザン	20	必殺技は「気合弾」。気合弾を飛ばす	——	
	ソニックランス	25	必殺技は「岩石割り」。地面にヤリを突きさし、衝撃波をうみだす	——	
	タイタンランス	31	必殺技は「せんぷう斬り」。ヤリを回して、駆け抜ける	——	
	ひりゅうのやり	30	必殺技は「真空突き」。気合をためて、間合いの長い突きをくりだす	——	
	オークハンマー	15	必殺技は「パワーボム」。魔力をためて、衝撃波をうみだす	——	
	ウェイブハンマー	20	必殺技は「ウェイブボム」。衝撃波で、敵をふっ飛ばす	——	
	ルーンハンマー	25	必殺技は「ショックボム」。衝撃波で、敵を気絶させる	——	

装身具

装身具は、盾、こて、ヘルメット、ベルトの4種類。防御力よりも効果を基準に選ぶといいだろう。

名まえ	ぼうぎょ	説明	効果	種族
おてせいのたて	7	旅立ちのときにそうびしていた防具	—	
アイアンシールド	10	てつで作られた防具	—	
ミスリルシールド	15	ミスリルで作られた防具	—	
フレイムシールド	17	燃えにくくなる防具	炎耐性+1	
アイスシールド	17	凍りにくくなる防具	氷耐性+1	
サンダーシールド	17	しびれにくくなる防具	雷耐性+1	
はじめてのこて	5	旅立ちのときにそうびしていた防具	—	
ブロンズウォール	8	どうで作られた防具	—	
アイアンウォール	12	てつで作られた防具	—	
ミスリルウォール	15	ミスリルで作られた防具	—	
フレイムガード	17	燃えにくくなる防具	炎耐性+1	
アイスガード	17	凍りにくくなる防具	氷耐性+1	

	名まえ	こうげき	説明	効果	種族
	ゴブリンハンマー	31	必殺技は「パワーボム」。魔力をためて、衝撃波をうみだす	——	
	ミスリルハンマー	30	必殺技は「ショックボム」。衝撃波で、敵を気絶させる	——	
	オーラシュート	15	必殺技は「オーラショット」。気合弾を飛ばす	——	
	ハードスマッシュ	20	必殺技は「ハードラッシュ」。ラケットを思いっきりたたきつける	——	
	ダブルシュート	25	必殺技は「ダブルショット」。気合弾を連続で飛ばす	——	
	エレメントパドル	31	必殺技は「オーラショット」。気合弾を飛ばす	——	
	バタフライヘッド	30	必殺技は「ラケットキック」。ラケットでなぐって、ケリをいれる	——	

防具

防具にはよろいと服があり、基本的には全員が装備できる。装備すると特殊な効果がある防具もあるぞ。

	名まえ	ぼうぎょ	説明	効果	種族
	たびだちのふく	10	旅立ちのときにそうびしていたよろい	——	
	ブロンズアーマー	13	どうで作られたよろい	——	
	アイアンアーマー	17	てつで作られたよろい	——	
	ミスリルアーマー	22	ミスリルで作られたよろい	——	
	フレイムメイル	24	燃えにくくなるよろい	炎耐性+1	
	アイスメイル	24	凍りにくくなるよろい	氷耐性+1	
	サンダーメイル	24	しびれにくくなるよろい	雷耐性+1	
	タイムメイル	23	スロウにかかりにくくなるよろい	スロウ耐性+1	
	エターナルメイル	23	ストップにかかりにくくなるよろい	ストップ耐性+1	
	ブレスメイル	23	毒をうけにくくなるよろい	毒耐性+1	
	セイントメイル	23	呪いにかかりにくくなるよろい	呪い耐性+1	
	ゴールドメイル	23	石化しにくくなるよろい	石化耐性+1	

アイテム

コマンドリストに入れて使ったり、武器の素材になったりするアイテムをまとめたぞ。

表の見かた

	①名まえ	②説明	③買値	④売値
	ファイア	コマンドリストに入れるとファイアの魔法を発動できる	ー	ー
	ブリザド	コマンドリストに入れるとブリザドの魔法を発動できる	ー	ー

① アイテムの名まえ

② 説明

③④ 買値・売値
店で買えるアイテムの価格と売るときの価格。

魔石

ダンジョンで敵から入手できる。コマンドリストに入れて使用。くわしくはP49を見てね!

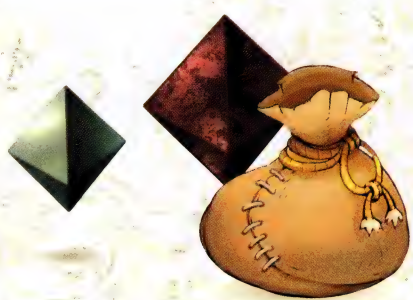
	名まえ	説明	買値	売値
	ファイア	コマンドリストに入れるとファイアの魔法を発動できる	ー	ー
	ブリザド	コマンドリストに入れるとブリザドの魔法を発動できる	ー	ー
	サンダー	コマンドリストに入れるとサンダーの魔法を発動できる	ー	ー
	ケアル	コマンドリストに入れるとケアルの魔法を発動できる	ー	ー
	クリア	コマンドリストに入れるとクリアの魔法を発動できる	ー	ー
	レイズ	コマンドリストに入れるとレイズの魔法を発動できる	ー	ー

素材・アイテム

武器や防具、アクセサリの材料になる素材と、装備品以外のアイテムをまとめたぞ。

	名まえ	説明	買値	売値
	フェニックスのお	戦闘不能から復活させるアイテム。リストに入れておくと自動的に復活する	ー	25
	どう	安くて手軽な装備品の材料	300	75
	てつ	一般的に使われる装備品の材料	500	125
	ミスリル	軽くて良質の金属。装備品の材料	5000	1250
	オリハルコン	とても貴重な材料。強力な装備品を作れる	ー	5000
	ダイヤのもと	かたい石。防具や装身具の材料になる	ー	750

名まえ	説明	買値	売値
きん	おもにアクセサリの材料になる金属	−	125
ぎん	おもにアクセサリの材料になる金属	−	125
どうのかけら	アクセサリの材料になる	100	25
てつのかけら	アクセサリの材料になる	100	25
プチクリスタル	おもにアクセサリの材料になる	−	250
ガラスだま	装備品を作るための材料	100	25
ルビー	宝石の一種。貴重なアクセサリの材料になる	200	50
ひすい	宝石の一種。貴重なアクセサリの材料になる	200	50
こんごうせき	おもに武器の材料になる	250	62
マグマいわ	火の属性を持つ材料になる	−	250
ひんやりゼリー	氷の属性を持つ材料になる	−	250
かみなりだま	雷の属性を持つ材料になる	−	250
せいすい	聖なる水。装備品の材料になる	−	250
エンジェルダスト	聖なる物質。装備品の材料になる	−	250
きいろいはね	黄いろくてかわいい鳥の羽根らしい。装備品の材料になる	−	1000
ブルーシルク	アクセサリの材料になる	−	250
ホワイトシルク	アクセサリの材料になる	−	750
あくまのつめ	アクセサリの材料になる	−	250
さたんのつめ	アクセサリの材料になる	−	750
ようせいのなみだ	アクセサリの材料になる	−	250
てんしのなみだ	アクセサリの材料になる	−	250
グリフォンのはね	装備品の材料になる	−	500
ケルベロスのキバ	装備品の材料になる	−	750
はりいっぽん	アクセサリの材料になる	−	625
がちがちこうら	とても硬いこうら。防具の材料になる	−	500

	名まえ	説明	買値	売値
	ワームアンテナ	防具や装身具の材料になる	−	500
	ガマのあぶら	防具や装身具の材料になる	−	500
	ざっくりカマ	おもに武器の材料になる	−	1000
	オーガのキバ	おもに武器の材料になる	−	625
	キマイラのツノ	装備品の材料になる	−	625
	クアールのヒゲ	装備品の材料になる	−	500
	ズーのくちばし	装身具の材料になる	−	750
	コカうろこ	防具や装身具、アクセサリの材料になる	−	500
	いにしえのひやく	太古から伝わる薬。貴重な武器の材料になる	−	5000
	きらきらのかけら	光り輝くかけら。装備品の材料になる	−	250
	ギガースのツメ	装身具の材料になる	−	625
	はぐるま	アクセサリの材料になる	−	250
	おしばな	アクセサリの材料になる	−	250
	かいふくやく	回復の力を秘めた、装備品の材料になる	−	250
	はなのたね	かわいらしい花の種	−	250
	ふしぎなたね	ふしぎな形をしている種	−	250
	くだもののタネ	手紙につけて実家へ送ってみよう	−	25
	やさいのタネ	手紙につけて実家へ送ってみよう	−	25
	こむぎのタネ	手紙につけて実家へ送ってみよう	−	25

食べ物

HPを回復してくれる食べ物。たくさん食べると好物度が上がるので、好き嫌いせずに食べよう!

名まえ	説明	買値	売値
しましまリンゴ	好物度が高いほど、たくさんHPが回復する。食べると少しの間、「まほう」が上がる	40	10
すずなりチェリー	好物度が高いほど、たくさんHPが回復する。食べると少しの間、「まほう」が上がる	40	10
にじいろブドウ	好物度が高いほど、たくさんHPが回復する。食べると少しの間、「まほう」が上がる	40	10
ほしがたにんじん	好物度が高いほど、たくさんHPが回復する。食べると少しの間、「ぼうぎょ」が上がる	40	10
ひょうたんいも	好物度が高いほど、たくさんHPが回復する。食べると少しの間、「ぼうぎょ」が上がる	40	10
まんまるコーン	好物度が高いほど、たくさんHPが回復する。食べると少しの間、「ぼうぎょ」が上がる	40	10
ニク	好物度が高いほど、たくさんHPが回復する。食べると少しの間、「こうげき」が上がる	40	10
さかな	好物度が高いほど、たくさんHPが回復する。食べると少しの間、「こうげき」が上がる	40	10
いなかパン	食べるとHPが回復する	–	10
ミネ	飲むとHPが回復する	20	5
ミルク	飲むとHPが回復する	20	5
ふしぎなえきたい	飲むとHPが回復する。ユークはより多く回復する	20	5
こむぎのたば	こむぎこの材料	–	50
こむぎこ	いなかパンの材料	–	50

レシピ

武器や防具、アクセサリの作りかたが書かれたレシピ。レアアイテムを作ってもらおう。

表の見かた

	名まえ	できるもの	種族	制作費	必要なもの1	必要なもの2	必要なもの3	買値
	みならいのぶき	アイアンソード		100	てつ×1	-	-	100
		パルチザン		100	てつ×1	-	-	100

① レシピの名まえ

② できるもの
レシピと、必要な素材をお店に持っていくと作ってもらえるもの。

③ 種族
できた武器や防具を装備できる種族。各アイコンの示す種族は右に。

…クラヴァット
…リルティ
…ユーク
…セルキー

④ 制作費
レシピと素材から武器や防具を作ってもらうときにかかる代金。

⑤ 必要なもの
装備品を作るために必要な素材。材料名の後ろの×1、×2は必要な個数を表している。

⑥ 買値

	名まえ	できるもの	種族	制作費	必要なもの1	必要なもの2	必要なもの3	買値
	みならいのぶき	アイアンソード		100	てつ×1	–	–	100
		パルチザン		100	てつ×1	–	–	100
		ウェイブハンマー		100	てつ×1	–	–	100
		ハードスマッシュ		100	てつ×1	–	–	100
	せんしのぶき	セーフブレイド		300	てつ×1	こんごうせき×1	–	300
		ソニックランス		300	てつ×1	こんごうせき×1	–	300
		ルーンハンマー		300	てつ×1	こんごうせき×1	–	300
		ダブルシュート		300	てつ×1	こんごうせき×1	–	300
	ゆうきのぶき	フェザーセイバー		500	どう×3	ケルベロスのきば×1	–	500
		タイタンランス		500	どう×3	ケルベロスのきば×1	–	500
		ゴブリンハンマー		500	どう×3	ケルベロスのきば×1	–	500
		エレメントバドル		500	どう×3	ケルベロスのきば×1	–	500
	たつじんのぶき	ルーンブレイド		700	ミスリル×1	こんごうせき×1	–	500
		ひりゅうのやり		700	ミスリル×1	こんごうせき×1	–	500
		ミスリルハンマー		700	ミスリル×1	こんごうせき×1	–	500

名まえ	できるもの	種族	制作費	必要なもの1	必要なもの2	必要なもの3	買値
たつじんのぶき	バタフライヘッド		700	ミスリル×1	こんごうせき×1	–	500
どうのよろい	ブロンズアーマー		100	どう×1	–	–	80
てつのよろい	アイアンアーマー		200	てつ×1	–	–	150
ミスリルのよろい	ミスリルアーマー		500	ミスリル×1	–	–	300
ほのおのよろい	フレイムメイル		500	てつ×3	マグマいわ×2	–	300
れいきのよろい	アイスメイル		500	てつ×3	ひんやりゼリー×2	–	300
でんきのよろい	サンダーメイル		500	てつ×3	かみなりだま×2	–	300
ときのよろい	タイムメイル		500	ミスリル×1	ワームアンテナ×1	–	300
とわのよろい	エターナルメイル		500	ミスリル×1	ガマのあぶら×1	–	300
きよめのよろい	ブレスメイル		500	ミスリル×1	せいすい×1	–	300
せいなるよろい	セイントメイル		500	ミスリル×1	エンジェルダスト×1	–	300
きんのよろい	ゴールドメイル		500	ミスリル×1	きん×1	コカうろこ×1	300
てつのたて	アイアンシールド		150	てつ×1	–	–	100
ミスリルのたて	ミスリルシールド		400	ミスリル×1	–	–	250
ほのおのたて	フレイムシールド		400	てつ×2	マグマいわ×1	–	250
れいきのたて	アイスシールド		400	てつ×2	ひんやりゼリー×1	–	250
でんきのたて	サンダーシールド		400	てつ×2	かみなりだま×1	–	250
どうのこて	ブロンズウォール		80	どう×1	–	–	60
てつのこて	アイアンウォール		150	てつ×1	–	–	100
ミスリルのこて	ミスリルウォール		400	ミスリル×1	–	–	250
ほのおのこて	フレイムガード		400	てつ×2	マグマいわ×1	–	250
れいきのこて	アイスガード		400	てつ×2	ひんやりゼリー×1	–	250
でんきのこて	サンダーガード		400	てつ×2	かみなりだま×1	–	250
どうのかぶと	ブロンズメット		80	どう×1	–	–	60
てつのかぶと	アイアンメット		150	てつ×1	–	–	100
ミスリルのかぶと	ミスリルバイザー		400	ミスリル×1	–	–	250
ほのおのかぶと	フレイムヘルム		400	てつ×2	マグマいわ×1	–	250
れいきのかぶと	アイスヘルム		400	てつ×2	ひんやりゼリー×1	–	250
でんきのかぶと	サンダーヘルム		400	てつ×2	かみなりだま×1	–	250

	名まえ	できるもの	種族	制作費	必要なもの1	必要なもの2	必要なもの3	価値
	どうのベルト	ブロンズベルト		80	どう×1	–	–	60
	てつのベルト	アイアンベルト		150	てつ×1	–	–	100
	ミスリルのベルト	ミスリルベルト		400	ミスリル×1	–	–	250
	ほのおのベルト	フレイムバックル		400	てつ×2	マグマいわ×1	–	250
	れいきのベルト	アイスバックル		400	てつ×2	ひんやりゼリー×1	–	250
	でんきのベルト	サンダーバックル		400	てつ×2	かみなりだま×1	–	250
	ほのおのさいく	ほのおのバッジ		300	てつのかけら×2	マグマいわ×1	–	100
	れいきのさいく	こおりのバッジ		300	てつのかけら×2	ひんやりゼリー×1	–	100
	でんきのさいく	かみなりのバッジ		300	てつのかけら×2	かみなりだま×1	–	100
	とけいざいく	せいかくなとけい		300	どうのかけら×3	ワームアンテナ×1	はぐるま×1	100
	しんとけいざいく	とまらないとけい		300	どうのかけら×3	ガマのあぶら×1	はぐるま×1	100
	あおいあみひも	ブルーミサンガ		300	はりいっぽん×1	ブルーシルク×1	–	100
	しろいあみひも	ホワイトミサンガ		300	はりいっぽん×1	ホワイトシルク×1	–	100
	きんざいく	きんのネックレス		300	きん×2	コカうろこ×1	–	100
	ちえのしょ	ちえのおまもり		400	はりいっぽん×1	クアールのヒゲ×1	–	250
	おんなのこグッズ	おはなのうでわ	おんなのこ	400	ぎん×2	ルビー×1	おしばな×1	250
	はやさのしょ	はやさのおまもり		400	はりいっぽん×1	ギガースのツメ×1	–	250
	はやさのひでん	はやさのごふ		1200	はりいっぽん×1	ズーのくちばし×1	–	800
	きあいグッズ	きあいはちまき	おとこのこ	400	プチクリスタル×1	ブルーシルク×1	かいふくやく×1	250
	あくまグッズ	デーモンピアス		400	ぎん×1	あくまのつめ×1	–	250
	ようせいグッズ	ピクシーピアス		400	ぎん×1	ようせいのなみだ×1	–	250
	ししのたましい	ライオンハート		800	ルビー×1	ケルベロスのきば×1	–	600
	まどうしょ	ウィザードソウル		800	ひすい×1	クアールのヒゲ×1	–	600
	だいまどうしょ	ビショップソウル		2000	ひすい×2	のろいのつえ×1	–	1500

アーティファクト

ダンジョン内で入手できるアーティファクトを公開。コンプリートをめざそう！

表の見かた

名まえ ①	効果 ②	1	2	3	4	5	6	7	8 ③
しゅりけん	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□
マンイーター	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□

① アーティファクトの名まえ

② 効果
アーティファクトを持っていると得られる効果。

③ チェックボックス
アーティファクトを入手できるのは１種類につき１回なので、とり忘れがないように入手したものは印をつけていこう。ボックスは１～８まであるので、８キャラクターまで利用できるぞ。

名まえ	効果	1	2	3	4	5	6	7	8
しゅりけん	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□
マンイーター	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□
ダブルハーケン	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□
あしゅら	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□
カイザーナックル	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□
フレイムタン	こうげき+2	□	□	□	□	□	□	□	□
アイスブランド	こうげき+2	□	□	□	□	□	□	□	□
イカサマダイス	こうげき+2	□	□	□	□	□	□	□	□
オーガキラー	こうげき+2	□	□	□	□	□	□	□	□
えんげつりん	こうげき+2	□	□	□	□	□	□	□	□
オニオンソード	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□
パワーリスト	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□
グリーンベレー	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□
きばのおまもり	こうげき+1	□	□	□	□	□	□	□	□
ねじりはちまき	こうげき+2	□	□	□	□	□	□	□	□
りゅうのひげ	まほう+1	□	□	□	□	□	□	□	□

名まえ	効果	1	2	3	4	5	6	7	8
メイジマッシャー	まほう+1	□	□	□	□	□	□	□	□
ルーンのつえ	まほう+1	□	□	□	□	□	□	□	□
ひかりのじてん	まほう+1	□	□	□	□	□	□	□	□
ぎんのうでわ	まほう+1	□	□	□	□	□	□	□	□
タマのすず	まほう+1	□	□	□	□	□	□	□	□
フェアリーリング	まほう+1	□	□	□	□	□	□	□	□
はねつきぼうし	まほう+1	□	□	□	□	□	□	□	□
キャンディリング	まほう+1	□	□	□	□	□	□	□	□
マインゴーシュ	ぼうぎょ+2	□	□	□	□	□	□	□	□
ドリル	ぼうぎょ+1	□	□	□	□	□	□	□	□
バックラー	ぼうぎょ+1	□	□	□	□	□	□	□	□
ぎんぶちめがね	ぼうぎょ+1	□	□	□	□	□	□	□	□
きれいなうでわ	ぼうぎょ+1	□	□	□	□	□	□	□	□
くろずきん	ぼうぎょ+2	□	□	□	□	□	□	□	□
アライのメット	ぼうぎょ+2	□	□	□	□	□	□	□	□
エルフのマント	ぼうぎょ+2	□	□	□	□	□	□	□	□
ねずみのしっぽ	ぼうぎょ+2	□	□	□	□	□	□	□	□
くまちゃん	ぼうぎょ+2	□	□	□	□	□	□	□	□
モーグリポケット	コマンドリストがひとつふえる	□	□	□	□	□	□	□	□
チョコボポケット	コマンドリストがひとつふえる	□	□	□	□	□	□	□	□
ファイアリング	ファイアがつかえる	□	□	□	□	□	□	□	□
ブリザドリング	ブリザドがつかえる	□	□	□	□	□	□	□	□
サンダーリング	サンダーがつかえる	□	□	□	□	□	□	□	□
アースペンダント	ハートがひとつふえる	□	□	□	□	□	□	□	□
ムーンペンダント	ハートがひとつふえる	□	□	□	□	□	□	□	□

魔法

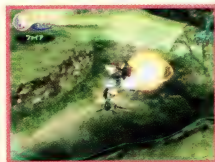
通常魔法と合体魔法の計25種類の効果をまとめたぞ。合体魔法の発動方法はポスターを見てね。

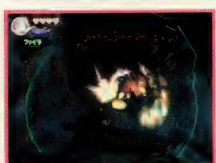
表の見かた

1. 魔法の名まえ
2. 効果
3. 発動した様子

威力の大きな魔法は派手なグラフィックを楽しめるぞ。

ファイア

効果　基本の魔法。炎をぶつけてダメージを与える。あぶらつぼを使うとさらに効果的。

ファイラ

効果　ファイアを重ねることで発動。ファイアよりも効果範囲が大きくなっている。

ファイガ

効果　ファイアの最強魔法。広範囲の敵に炎のダメージを与えることができる。

ブリザド

効果　氷の魔法。みずつぼを割ってブリザドを放つと氷ができる。さわると大ダメージ!

ブリザラ

効果　ブリザドの強化版。効果範囲の大きい氷の魔法を放つことができるのだ。

ブリザガ

効果　ブリザドの最強魔法。広範囲の敵に氷のダメージを与えることができる。

サンダー

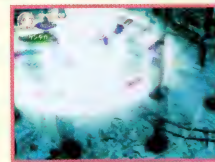
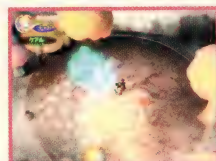
効果　雷の魔法。みずつぼを割ってサンダーを放つと電気ビリビリの危険な水たまりに。

サンダラ

効果　サンダーを強力にした魔法。雷の魔法は効かない敵もいるので注意しよう。

サンダガ

効果　サンダーの最強魔法。広範囲の敵にダメージを与えることができる。

ケアル

効果　回復魔法。ターゲットリングのまわりにいる人のHPを回復できるぞ。

ケアルガ

効果　ケアルの広範囲魔法。仲間全員のHPを回復できる。ボス戦ではかなり有効。

クリア

毒や石化、呪いなどのやっかいなステータス異常を回復してくれる魔法。

クリアガ

クリアの広範囲魔法。仲間全員のステータス異常を回復。使う機会は少ないかも…。

レイズ

戦闘不能状態になった仲間を回復してくれる、とてもありがたい魔法。

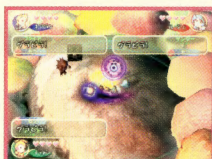
アレイズ

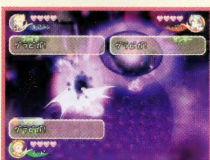
レイズの広範囲魔法。戦闘不能状態の仲間を全員回復してくれるのだ。

グラビデ

重力のひずみを作りだす魔法。とくに、空を飛んでいる敵には有効だ。

グラビラ

グラビデの強化版。グラビデよりも広範囲にダメージを与えることができる。

グラビガ

グラビデの最強魔法。空を飛ぶ敵が複数出現したらぜひ使ってみよう。

ホーリー

聖属性の攻撃魔法。レイズと各属性の魔法を持っていれば発動できるのだ。

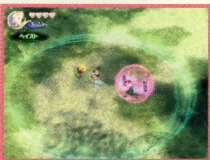
ホーリラ

ホーリーの強化版。発動はちょっと難しいが効果は絶大。ぜひ成功させたい。

ストップ

敵の動きを止めてしまう魔法。便利だが、ボス敵には効かないので注意しよう。

ヘイスト

仲間の速度を上げる魔法。移動速度だけでなく、魔法を唱える速さもアップ。

ヘイスガ

ヘイストの広範囲魔法。仲間全員の速度が一定時間アップするのだ。

スロウ

モンスターの速度を遅らせる魔法。簡単に発動できるので、どんどん使おう。

スロウガ

スロウの最強魔法。広範囲の敵にスロウの効果があるぞ。すばやい敵に使おう。

ボーナス条件

ダンジョン攻略のときに発生するボーナス条件を一覧にまとめたぞ！ ポイントも参考にね。

表の見かた

ボーナス条件名	条件達成のポイント
アイテムをたくさんつかう	ケアルではなくアイテムで回復するといいぞ
アイテムをたくさんひろう	敵が落としたアイテムをすばやく拾おう

①ボーナス条件名

②条件達成のポイント
それぞれのボーナス条件を達成するためのコツを簡単に紹介しているぞ。

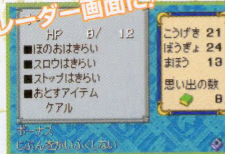
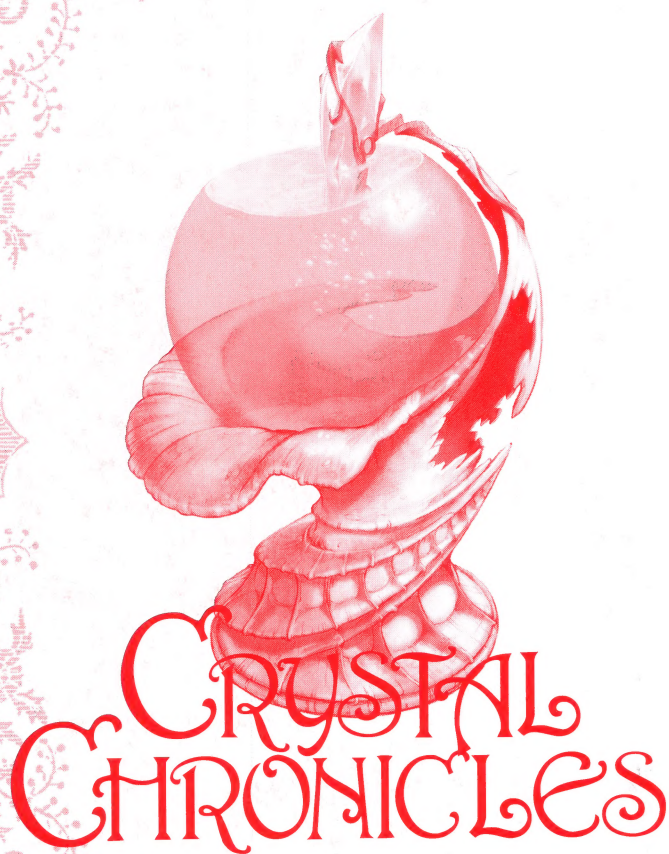
ボーナス条件名	条件達成のポイント
アイテムをたくさんつかう	ケアルではなくアイテムで回復するといいぞ
アイテムをたくさんひろう	敵が落としたアイテムをすばやく拾おう
おかねをたくさんひろう	お金だけを集中して拾おう
がったいこうげきでてきをたおす	合体魔法や魔法剣を使って攻撃しよう
こうげきをかわす	敵の攻撃に当たらないように気をつけよう
さいそくでクリア	ダンジョンの最短ルートを覚えておくといいぞ
じぶんをかいふくしない	HPが減ったら仲間に回復してもらおう
すききらいせずたくさんたべる	嫌いな食べ物をたくさん食べよう
たからばこをたくさんあける	宝箱の位置を把握しておくと有利だ
たたかうでてきをたおさない	できるだけ魔法で敵を倒そう
ダメージをあたえる	敵にどれだけダメージを与えたかが勝負だ
ダメージをうけない	遠距離から魔法で攻撃していこう
ひっさつわざをつかわない	必殺技を使わずに進めばOKだ
とうせきをかいひする	敵が投げてくる石をよけよう
なぐりこうげきにたえる	敵の物理攻撃をなるべくたくさん受けよう
ひこうモンスターをたおす	空を飛ぶ敵を倒そう。グラビデが有効
ませきをたくさんひろう	敵の落とす魔石をなるべく拾おう
まほうこうげきにたえる	敵の魔法攻撃を受けよう
まほうでてきをたおす	敵を倒すとき、トドメの一撃は魔法で
まほうをつかわない	攻撃魔法と回復魔法をひかえよう
みかたをかいふくしない	味方を回復しないこと。自分はOKだ
ものをひろわない	アイテムを拾わずにダンジョンを進もう
ひっさつわざでてきをたおす	敵を倒すとき、トドメの一撃は必殺技で

シングルモードのときは…

シングルモードでボーナス条件を見るときは、GCのポート2にGBAをつなごう。ボーナス条件とレーダー画面を見ることができるぞ。どんなレーダー画面になるかは、モグをどうペイントしたかによってきまるのだ。くわしくはP67を見てね。

GBAをつないで

⬆モグをペイントしてない場合。

レーダー画面に！

⬆モグを緑にペイントした場合。

CRYSTAL CHRONICLES

東京・一ツ橋　集英社

9784087792539
1920076009525
ISBN4-08-779253-6
C0076 ¥952E
定価 本体952円十税